

REALIZADAS POR LOS EXPERTOS DE Nintendo Acción
9 GUÍAS COMPLETAS PARA NINTENDO DS
Guías Nintendo DS
Guía Nintendo Nº 18
FINAL FANTASY
Guías paso a paso de «FF IV», «FF III», «FF XII» y «FF Tactics A2»
POKéMON MUNDO MISTERIOSO 2
¡20 páginas con claves para arrasar!
Y además
DRAGON QUEST
16 páginas con el paso a paso de «El Capítulo de los Elegidos»
SONIC CHRONICLES
En 10 páginas te contamos los secretos para acabar el juego
Cómo llegar al final de ZELDA PHANTOM + HOTEL DUSK



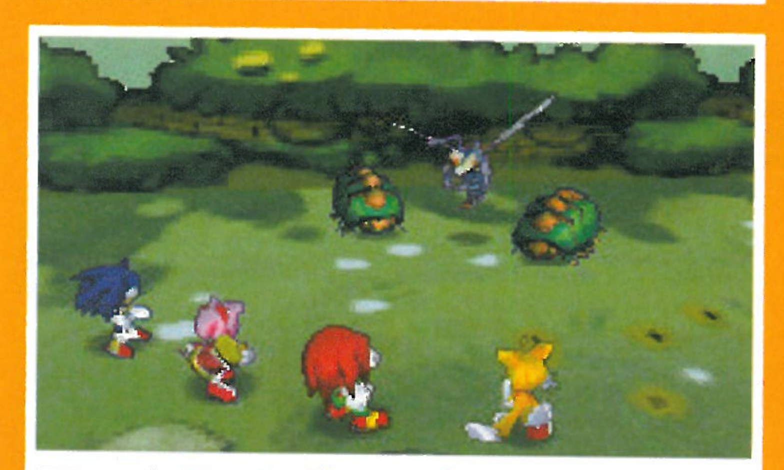


Sumario














Yamba
117/117
Nv 12 PM 10/ 35



Pokémon Mundo Misterioso

Exploradores del Tiempo y Exploradores de la Oscuridad

Aquí tienes todas las claves que necesitabas para que no haya Pokémon que pueda con tu equipo.

Info extra

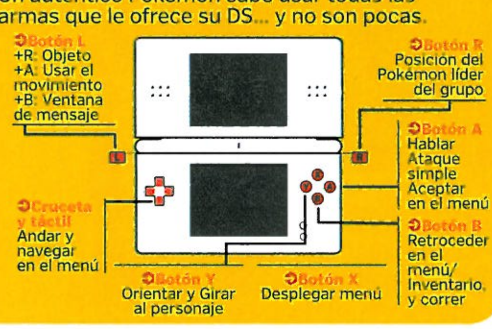


- **Tipo de juego:** RPG/Acción
- **Niveles:** 28 niveles
- **Modos de Juego:** Historia
- **Extras:**
  - Rescatar amigos
  - Cartas secretas
- **Tipo de Guía:** Paso a paso
- **Esta guía contiene:**
  - Niveles 1-28
  - Estrategias
- **Dificultad:** Para jugones
- **Hemos acabado el juego en:** 40 Horas
- **Habilidades:** Exploración

Amantes del RPG y de los Pokémon

CONTROLES DEL JUEGO

Un auténtico Pokémon sabe usar todas las armas que le ofrece su DS... y no son pocas.



TEST DE PERSONALIDAD

Introducción

Como de costumbre, esta nueva aventura Pokémon comienza haciéndonos un test de personalidad. Se trata de una serie de preguntas sobre nuestra actitud y comportamiento frente a determinadas situaciones **(1)**. Al final, nos pide que presionemos la pantalla táctil con el pulgar, para que reconozca nuestro aura y su color. No quites el dedo hasta que te lo digan o tendrás que volver a empezar. Luego, según el resultado de nuestro test, se nos asignará un Pokémon acorde a nuestra personalidad. Éste será el que manejaremos durante toda la aventura pero, eso sí, todo buen aventurero necesita su compañero. A continuación, nos pide que elijamos un nuevo Pokémon de entre una lista de siete diferentes. Ésta variará según el se que nos hayan asignado en primer lugar. El que elijamos será el Pokémon que nos acompañará durante toda la aventura, así que procura que no sea del mismo tipo que el primero, para que, a la hora de combatir contra cada uno de los enemigos, tengamos más variedad de ataques para elegir. El Pokémon que se nos asignará tras el test, será uno de entre estos dieciséis: Torchic, Meowth, Pikachu, Chimchar, Treecko, Squirtle, Mudkip, Munchlax, Bulbasaur, Chikorita, Totodile, Charmander, Turtwig, Cyndaquil, Piplup, Skitty.

1

Sí
No

ELIGE A TU POKÉMON

Pero, ¿verdad que te gustaría decidir por ti mismo la especie de tu Pokémon principal? Para que puedas hacerlo sin problemas, hemos preparado una completa lista con todas las posibles preguntas del test, así como sus respectivas respuestas. Así verás qué opción nos da más posibilidades para llegar a ser un Pokémon u otro. Eso sí, el resultado variará según seamos chico o chica. El test acabará cuando nuestras respuestas nos lleven claramente a ser un tipo de Pokémon concreto. También hay que tener en cuenta que ninguna pregunta tiene respuestas para todos los tipos de Pokémon, por lo que, si nos encontramos con alguna una pregunta entre cuyas

POSIBLES RESULTADOS DEL TEST

Opción	Chico	Chica
A	Bulbasaur	Mudkip
B	Chikorita	Cyndaquil
C	Treecko	Chikorita
D	Turtwig	Squirtle
E	Charmander	Bulbasaur
F	Cyndaquil	Turtwig
G	Torchic	Treecko
H	Chimchar	Skitty
I	Squirtle	Piplup
J	Totodile	Munchlax
K	Mudkip	Torchic
L	Piplup	Chimchar
M	Pikachu	Charmander
N	Meowth	Totodile
O	Skitty	Pikachu
P	Munchlax	Meowth



respuestas no haya ninguna que sea del Pokémon que queremos, lo mejor es repartir puntos entre el resto de especies. Así pues, es posible que haya que reiniciar el juego y volver a empezar, ya que las preguntas son al azar y puede que nos salgan muy pocas de las que nos convienen. ¿Preparado? Coge papel y lápiz y empieza.

Lista de preguntas y respuestas

El empleado de una tienda te ha caído bien, pero intenta venderte algo que no es lo que estabas buscando. ¿Qué haces?
- Digo que no lo quiero **(M: 1; C: 1)**
- Le doy las gracias, pero no **(B: 2; A: 1)**
- Cedo y lo compro **(F: 1; K: 1)**

¿Te sientes a gusto dando tu opinión a alguien importante?
- ¡Por supuesto! **(M: 2; N: 2; D: 1)**
- No **(F: 1)**

Estás soñando despierto... y un amigo te tira agua encima ¿Qué haces?
- ¡Me enfado! **(O: 2)**
- Me pongo triste **(A: 2)**
- ¡Yuju! ¡Pelea de agua! **(J: 2; L: 2; H: 2)**

¿Te gusta ceñirte a los planes?
- ¡Por supuesto! **(G: 2)**
- No se me da bien hacer planes **(I: 2; K: 1)**
- ¿Planes? ¿Quién necesita planes? **(P: 2)**

¿Puedes entablar fácilmente conversación con gente que no conozcas?
- ¡Claro! **(J: 2; D: 2)**
- No. **(E: 1; F: 1)**

Te encuentras con alguien que hacía mucho tiempo que no veías. ¿Qué haces?
- Mantengo una conversación trivial **(B: 1)**
- No digo nada **(I: 1)**
- Busco una excusa para irme **(F: 2)**

Asistes a una cena de etiqueta en casa de un amigo. ¿Cómo te comportas?
- ¡A por la comida! **(L: 2; H: 2)**
- Disfruto de la cena con moderación **(G: 1)**
- ¡Pido las sobras para casa! **(D: 2)**

¿Sueles cantar o tararear a menudo?
- Todo el rato **(J: 1; P: 2)**
- Nunca **(C: 1)**

Estás acabando un maratón, ¡pero el último tramo es agotador! ¿Qué haces?
- ¡Aguanto hasta el final! **(G: 2; M: 1)**
- Dejo de correr **(I: 2)**
- Busco un atajo **(K: 1; D: 2)**

Alguien te gusta un montón y se lo quieres decir. ¿Qué haces?
- Lo muestro haciéndole más caso **(J: 2; C: 1)**
- Evidente, le tomo un poco el pelo **(H: 1; A: 2)**
- ¡Lo grito a los cuatro vientos! **(M: 2; L: 2; D: 1)**
- No se lo digo. ¡Qué vergüenza! **(F: 1)**

Oyes cómo alguien grita tu nombre, pero no hay nadie alrededor... ¿Quién habrá sido?
- Serán imaginaciones mías **(P: 2)**
- Será algún bromista **(H: 2; D: 1)**
- ¡Un fantasma! **(F: 2)**

¡Mañana tienes un examen muy importante! ¿Qué haces?
- Estudio toda la noche **(G: 2)**
- ¡Ya improvisare algo! **(P: 2)**
- ¿Un examen? Creo que tengo fiebre **(H: 2)**

¡Un amigo está llorando frente a ti! ¿Que ha pasado?
- Alguien se ha metido con mi amigo **(O: 2)**
- Sin duda se ha caído **(C: 2)**
- ¿Será culpa mía? **(F: 1)**

Te acabas de pegar un buen atracón y traen el postre ¿Qué haces?
- Me lo como. Total, ¿qué más da? **(O: 2; K: 1)**
- Digo que no. ¡Engorda demasiado! **(G: 1)**
- Mmm... ¡Adoro los postres! **(J: 2; P: 1; D: 2)**

¡Has atisbado un barco mar adentro! ¿Qué crees que lleva el barco?
- ¡El botín de un pirata! **(J: 1; H: 2)**
- ¡Fantasmas! **(F: 1)**
- ¡Nada! ¡Es sólo un espejismo! **(C: 2)**

Un amigo te cuenta un chiste súper cursi. ¿Como reaccionas?
- ¡Me parto de risa! **(J: 2; H: 1)**
- Lo dejo pasar... **(E: 1; L: 1)**
- Con un gesto lo digo todo **(M: 2)**

Te enteras de un rumor que podría hacerte ganar mucho dinero. ¿Qué haces?
- Me lo guardo para mí **(F: 1; D: 2)**
- Se lo digo a mis amigos **(E: 2; K: 2)**
- Difundo otro rumor **(L: 2)**

Ves llegar un desfile por la calle. ¿Qué haces?
- Me quedo y lo veo **(B: 1)**
- Me uno al desfile **(J: 2; H: 2)**
- Me marcho **(N: 2; A: 1)**

¿Podrías comprometerte a hacer diez flexiones por día?
- Sí, ¡pan comido! **(L: 2; N: 1)**
- Sí, aunque me costará **(G: 2)**
- ¡¿Estamos locos?! **(I: 2)**

¿Sueles sacar conclusiones equivocadas?
- Sí **(O: 2; K: 2)**
- No **(E: 1; C: 1)**

Estás dando un paseo y de repente te llaman para hacerte una entrevista para la televisión. ¿Qué haces?
- ¡Huyo! ¡Qué vergüenza! **(F: 2)**
- Respondo a las preguntas **(M: 2; N: 2)**
- ¡Yuju! ¡Estoy en la tele! **(H: 2; D: 1)**

Llevas una eternidad colocando piezas de dominó. Una más y estará listó... Y de pronto... ¡Las derribas! ¿Qué haces?
- Desisto. No puedo volver a empezar **(G: 2)**
- ¡Me enfado muchísimo! **(E: 2)**
- Vuelvo a empezar... **(B: 2; D: 2)**

¿Tienes muchas cosas que compraste pensando que eran guays, pero que ya no usas?
- Sí **(O: 1; I: 2; K: 1)**
- No **(C: 1)**

¿Te sueles olvidar de cerrar la puerta con llave al salir de casa?
- Sí **(K: 2; D: 1)**
- No **(C: 1)**

Estás guardando la merienda para ir de excursión y te entra el hambre ¿Qué haces?
- Me como un poco **(O: 2)**
- Me aguanto y lo guardo todo **(G: 2)**
- ¿Qué merienda? ¡Me la he zampado! **(K: 2)**

¿Qué haces con tu paga?
- La ahorro **(G: 2)**
- ¡Me la gasto! **(O: 1; I: 2)**
- Me gasto la mitad y ahorro el resto **(C: 1)**
- No tengo paga... **(A: 2)**

¿Das tu opinión siempre, incluso cuando es distinta a la de los demás?
- Sí **(M: 2; D: 1)**
- No **(F: 1; A: 2)**
- Depende de la situación **(I: 1; C: 1)**

¿Eres más de ciudad o de pueblo?
- Soy un urbanita **(N: 1; A: 2)**
- Soy de pueblo **(B: 2)**
- Me gustan ambas opciones **(I: 2)**

¿Te gusta ser el centro de atención?
- ¡Claro! **(N: 2; A: 2)**
- No. **(P: 1)**

Participas en una obra de teatro con amigos. ¿Qué clase de papel prefieres?
- El papel protagonista **(D: 2)**
- El papel secundario **(J: 2)**
- Un papel pequeño **(I: 2)**

¿Sueles cancelar planes con otras personas a última hora?
- Sí **(I: 2; K: 2)**

- No (B: 1)

Estás comiendo en un restaurante y de repente ves que ya no queda nadie ¿Qué haces?
- ¿Nadie? ¡Busco a un empleado! (E: 2; A: 2)
- Sigo comiendo (J: 2; P: 2)
- Birlo comida de las otras mesas (D: 2)

¡Eh! ¡Mira!... ¡Hay alguien detrás de ti! ¿Te has girado para mirar detrás?
- ¡Anda que menudo susto! (F: 2)
- Lo reconozco, me has engañado. (E: 2)
- Para nada, no me la has colado (N: 2; A: 2)
- ¿Eh? ¿Qué? (P: 2)

Un adivino te augura un futuro nefasto. ¿Cómo reaccionas?
- Me preocupo (E: 2; F: 1)
- Paso del adivino (J: 2; P: 1; D: 1)

Tienes que mover una maleta pesada. ¿Qué haces?
- Cargo con ella (G: 2; M: 1)
- Pido ayuda (E: 1)
- Que la lleve otro (N: 1; D: 2)

¡Te encuentras algo con una rebaja espectacular! ¿Qué haces?
- ¡Me lo compro ipso facto! (O: 2)
- Pienso si de verdad me hace falta (C: 1)
- Pido una rebaja mayor (D: 2)



Tus amigos parecen tener una conversación entretenida pero no alcanzas a oírla. ¿Qué haces?
- Me acerco y charlo con ellos (H: 2)
- Nada... no me interesa (A: 2)
- Escucho a hurtadillas de lejos (F: 1)

¿Has tenido alguna afición durante mucho tiempo?
- Sí (G: 2)
- No (O: 1; I: 2)

Estás en clase y te entran ganas de ir al baño. ¿Qué haces?
- Pido permiso para salir (M: 2; D: 2)
- Me escaqueo (O: 1)
- Espero hasta que acabe la clase (F: 1)

Te dicen que esperes en una gran sala vacía. ¿Qué haces?
- Espero sin moverme (E: 2)
- Busco algo que hacer (H: 2)
- Me voy afuera (K: 2)
- Me acurruco en una esquina... (A: 2)

Cuando caminas en grupo, ¿sueles ser quien va por delante?
- ¡Por supuesto! (N: 2; A: 1)
- No (B: 2; I: 1)

Ves una pelota en el suelo. ¿Qué haces?
- ¡La chuto! (O: 1; N: 1)
- ¡La lanzo! (L: 2)
- ¡Me la quedo! (A: 2)

¿Alguna vez has querido comunicarte con extraterrestres?
- ¡Síii! (H: 2)
- No. (C: 1)

¿Te molesta el ruido y el jaleo a tu alrededor?
- Mucho (P: 1; D: 2)
- Para nada (O: 1; A: 2)

Un amigo te dice que llevas la camiseta del revés. ¿Qué haces?
- ¡Uf! ¡Que vergüenza! (E: 2)
- ¡Me río en voz alta! (K: 2)
- Digo que voy a la última moda (J: 2)

Ves un pastel caducado, pero sólo por un día. ¿Qué haces?
- ¡A comer! (M: 2; P: 1)
- Me lo pienso y luego decido (F: 1)
- Que lo pruebe alguien primero (D: 2)

Estás a punto de coger la última galleta y tu amigo la devora. ¿Qué haces?
- Bah, no es más que una galleta (B: 2)
- ¡Desato mi furia! (J: 2; P: 2)
- Lloro por la galleta perdida (A: 2)

Cuando no sabes algo, ¿eres capaz de reconocerlo?
- Por supuesto (E: 2; D: 1)
- No es fácil admitirlo (F: 2; A: 1)

¿Cómo inflas un globo?
- ¡Hasta el límite! (M: 2; L: 2)
- Grande, pero no mucho (C: 1)
- Paso... ¿Y si explota? (E: 1; F: 2)

¿Has molestado a algún un amigo mientras bromeabas por algo?
- Sí (L: 1; H: 2)
- No (B: 2)

¡Suena el teléfono! ¿Qué haces?
- Respondo de inmediato (O: 2; A: 2)
- Espero un poco antes de responder (C: 1)
- Lo dejo sonar (F: 1)

Haces de tripas corazón, te vas a un cementerio de noche... ¡y ves a una mujer empapada! ¿Qué haces?
- ¡Me marcho a todo gas! (F: 1)
- ¿Y qué? Si es de carne y hueso (H: 2; N: 1)
- Me agacho para que no me vea (K: 2)

Un amigo tropieza y se cae estrepitosamente. ¿Qué haces?
- Ayudo a mi amigo (M: 2; A: 1)
- ¡Me río! ¡Es divertidísimo! (L: 2; H: 2; K: 1)

¡Te da un arrebato de felicidad! ¿Te pegas un bailoteo?
- ¡Claro! (J: 2; A: 1)
- Paso... (C: 1)

¿Piensas que a veces es necesario mentir?
- Sí (C: 2; D: 2)
- No (M: 2)
- No sé (E: 2)

¿Alguna vez se te ha escapado accidentalmente un secreto que alguien te había confiado?
- Sí (A: 2; K: 2)
- No (G: 1)

Estás paseando y de repente te llega un olor delicioso. ¿Qué haces?
- Intento adivinarlo (E: 2)
- ¡Voy ipso facto a ver qué es! (H: 2; K: 1)
- Pienso en el hambre que tengo... (L: 2)

¿Crees que tienes alma de genio?
- ¡Claro! (J: 1; H: 1; N: 2)
- La verdad es que no... (G: 1)

¿Cambias mucho de canal al ver la televisión?
- Sí (O: 2)
- No (B: 1)

¿Crees que todo vale con tal de ganar?
- ¡Por supuesto! (N: 2; C: 2)
- En absoluto (M: 2)

Descubres un pasadizo secreto en un sótano. ¿Qué haces?
- Meterme (M: 2; L: 2; O: 2; K: 1)
- Me alejo (F: 1)

¿Te sueles hacer daño?
- ¡Claro! (L: 2; K: 2)
- No (B: 1)

¿Eres rebelde?
- ¡Y tanto! (N: 2)
- Para nada (B: 1)

¿Te gustaría explorar la selva?
- ¡Me apunto! (L: 2; H: 1)
- No me interesa (F: 1; I: 2)

Una vez que hayamos elegido a nuestro Pokémon principal y a su compañero, podemos, por fin, empezar nuestra aventura.



LA AVENTURA, PASO A PASO

Capítulo 1 Tormenta en el Mar

Nuestra aventura da comienzo en la playa, donde un Pokémon (el que elegimos anteriormente como compañero) nos encuentra inconscientes a la orilla del mar y nos despierta **(1)**. Tras hablar un rato con nuestro nuevo compañero, éste nos pide que le ayudemos a recuperar un tesoro que, ante nuestras narices, le acaban de robar. Para seguir adelante



aceptaremos ayudarle... y aquí es donde empezamos a jugar de verdad. Nos encontramos en lo que se conoce como un territorio. Estos cambiarán cada vez que volvamos a entrar en ellos, nunca se repetirá ninguna de las plantas de cada territorio, sólo el número de ellas. En este primer territorio, llamado Cueva Bajamar, tendremos que ir buscando la escalera que hay en cada planta para bajar a la siguiente. Así, hasta llegar a la quinta, que es el Sótano Cueva Bajamar.

PRIMERAS BATALLAS

Es recomendable descubrir todo el mapa de cada planta antes de ir a la siguiente **(2)**, ya que podremos encontrar mucha variedad de objetos y, por supuesto, de Pokémon contra los que luchar. Tras cada combate adquiriremos puntos de experiencia, tanto con nuestro Pokémon principal como con el compañero. Estos puntos de experiencia nos hacen subir de nivel, aumentando, por lo tanto, las características de cada Pokémon (Puntos PS Máximos, Ataque, Defensa, Ataque Especial y Defensa Especial), y aprender nuevos movimientos y/o ataques. Por esto, se recomienda luchar contra cada Pokémon que veamos por el territorio. En este, no encontraremos rivales muy poderosos, por lo que podremos limitarnos a utilizar los ataques simples de nuestro Pokémon principal (botón "A"). La mayoría de los combates del primer territorio los ganaremos cin facilidad pero, si alguno se complicase, pondríamos en práctica lo explicado en el apartado "Estrategias de combate". Cuando alcancemos la última planta, encontraremos a Koffin y a Zubat, los Pokémon que robaron a nuestro compañero.



EMPIEZA LO BUENO

En este combate, sí será recomendable cambiar de estrategia, ya que son un poco más poderosos que el resto. Siguiendo las indicaciones dadas en "Estrategias de combate", ganaremos sin ningún problema y acabaremos el primer capítulo del juego. Únicamente nos quedará aceptar lo que nos propone nuestro compañero: formar un grupo explorador. Tras hacerlo, seremos dirigidos automáticamente hacia el 'Pokégremio'.

Capítulo 2 Los Nuevos Reclutas

Este segundo capítulo se inicia frente a la puerta del 'Pokégremio'. Una vez nos hayan dejado pasar, tras identificarnos, se nos presentará Chatot, la mano derecha de Wiglytuff (o El "Gran Bluff"), Pokémon que regenta



este 'Pokégremio' **(1)**. Nos inscribiremos como nuevo equipo explorador y nos pedirán un nombre para el equipo, invéntate uno que te guste. Tras inscribir nuestro nuevo equipo, nos darán un kit de explorador. Éste contiene: un mapa mágico, una placa de explorador y una bolsa. En ella podremos guardar, de momento, dieciséis objetos. A medida que avancemos en el juego conseguiremos bolsas más grandes.

Nuestra primera misión será recuperar la perla de un Spoink, para esto, tras la charla de Chatot, apareceremos automáticamente en un territorio llamado Risco Calado. Todos los territorios funcionan de la misma manera, es decir, al igual que en el primero, tendremos que ir bajando plantas, y, llegados a la última, lograremos nuestro objetivo, en este caso, recuperar la perla de Spoink y sin tener que arrebatársela a ningún Pokémon. La encontraremos en el suelo de la séptima y última



planta **(2)**. Con esto, habremos cumplido la misión. Recuerda usar las estrategias de combate si te encuentras en apuros.

VISIONES DE FUTURO

Al llegar al 'Pokégremio', nos darán nuestra primera recompensa. Se trata de tres objetos y 200 p (moneda de curso legal en el mundo de los Pokémon). Estos tres objetos son 'proteína', 'hierro' y 'calcio'. Cada una aumenta una de las características de nuestros Pokémon. Repártelas entre los tuyos según creas conveniente. Nuestro consejo es que des cada objeto al Pokémon que más lo necesite, es decir, 'hierro', que aumenta la defensa, dáselo al Pokémon que menos defensa tenga, así tu equipo estará más equilibrado y podrás corregir sus puntos débiles.

Capítulo 3 Percepciones



Al día siguiente, Chatot nos muestra el tablón de anuncios y el tablón 'se busca', y nos explica también el funcionamiento de los dos. Luego, es Bidoof el enviado a enseñarnos 'Aldea Tesoro', donde viviremos durante todo el juego, y todos sus puntos de interés. Podemos ver la función de cada uno de estos puntos en el apartado 'Aldea Tesoro'.

Al acabar la explicación, nos iremos derechos al Bazar Kecleon, hablaremos con el tendero, y nos iremos sin comprar nada. Llegarán dos pequeños Pokémon, llamados Azurill y Marill, con los que tendremos nuestra primera 'percepción del futuro': oirás un grito de socorro **(1)**. Cuando se vayan, iremos tras ellos, a la derecha del mapa, a la zona de 'Enlaces Electivire' y 'Banco Duskull'. Allí volveremos a ver a estos dos Pokémon, esta vez hablando con uno más grande llamado Drowzee. Tras tocar a este último, tendremos nuestra segunda visión del futuro: ves a Drowzee amenazando a Azurill. Algo tendremos que hacer.

POKéMON FUGITIVO

Se marchan. No intentes ir tras ellos porque no podrás. Lo que tenemos que hacer es ir a por provisiones para prepararnos antes de la misión que se nos avecina (véase "Aprovisionamiento"). Una vez estemos listos para la batalla, nos dirigiremos al 'Pokégremio',



bajaremos a la última planta, y, en nuestra habitación, guardaremos la partida. Tras haberlo hecho, subiremos una planta y hablaremos con Chatot. Durante la charla con este, actualizarán el tablón 'se busca' y confirmaremos lo que vimos en nuestras percepciones, ¡Drowzee es buscado por la ley! Automáticamente nuestros dos Pokémon salen corriendo hacia el 'Monte Árido', territorio de nuestra próxima misión, que será, rescatar a Azurill y atrapar a Drowzee.

Este territorio, consta de nueve plantas, tras las que llegaremos a la cima del monte. Aquí, nos encontraremos con lo que vimos en nuestras percepciones: Drowzee amenazando a Azurill para que le obedezca. Entonces intervendremos nosotros **(2)**, tendremos que derrotar a Drowzee. Recuerda usar las estrategias de combate. Tras haberlo vencido, recibiremos (en el 'Pokégremio') nuestra correspondiente recompensa por haber atrapado a un Pokémon buscado por la ley.

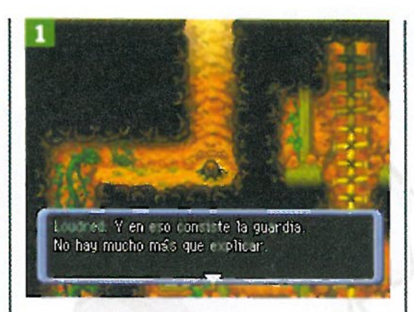
Después de esta misión, Chatot, nos tendrá varios días cumpliendo misiones hasta que, tras cumplir varias con éxito, nos levantaremos un día con un cometido distinto...

Capítulo 4
De guardia

Este capítulo es distinto a los anteriores. Aquí no tendremos que luchar contra ningún Pokémon, si no identificar sus huellas. Este es normalmente el trabajo de Diglett, pero él, en esta ocasión, estará ocupado con su padre y nos pedirá que ocupemos su puesto **(1)**.

EN PLAN DETECTIVE

Nuestro trabajo consiste en identificar a los Pokémon que quieran entrar al 'Pokégremio'. Para ello dispondremos de una silueta de su huella, que aparecerá en la pantalla superior de nuestra DS, y cuatro opciones para la respuesta correcta en la pantalla inferior. En total, serán seis huellas las que tendremos que identificar. Tendremos, un límite de tiempo para cada una, así que no podremos pensárnoslo eternamente. A medida que pase el tiempo, irán apareciéndo pistas en la pantalla inferior. La primera será, tras haberse consumido dos de las quince barras de tiempo, una imagen del rostro de cada uno de los cuatro Pokémon posibles. La segunda, cuando se hayan consumido cinco barras, una descripción, en pocas palabras, del Pokémon cuya huella intentamos identificar, ya sea de su aspecto físico, de alguna cualidad suya, o simplemente de algo habitual en su comportamiento. La tercera pista, después de que se hayan consumido nueve de las quince barras, será una imagen tridimensional animada de cada uno de los cuatro Pokémon. Los veremos tal y como los vemos durante el juego. Y la cuarta, que llega cuando sólo nos quedan tres barras de tiempo, es otra descripción verbal del dueño de la huella **(2)**.



Con las pistas que nos dan es bastante fácil superar esta misión, pero, por si acaso, y para lograr la mayor puntuación posible, aquí tienes una tabla con las hueyas de los Pokémon y sus nombres.

Según el tiempo que consumamos en responder correctamente en cada una de las seis huellas que se nos presentan, nos darán una puntuación u otra. Nuestro objetivo será superar el record de puntuación, que está en 5.000 puntos, pero hacerlo por la menor diferencia posible. Esto tiene una explicación. Varios capítulos más adelante, volveremos a tener que ocupar el puesto de Diglett y, puesto que la mayor recompensa se



obtiene al superar el récord (da igual la diferencia con la que se supere), no nos conviene dejar, esta vez, el pabellón demasiado alto, para poder volver así a superarlo en el futuro.

LISTA DE PUNTUACIÓN

A continuación, te mostramos la puntuación que se obtiene en relación al tiempo consumido:

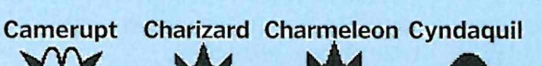
Si gastamos de 0 a 8 barras de tiempo, los puntos obtenidos serán de 1500 a 1000, respectivamente.

Si gastamos de 9 a 15 barras de tiempo, los puntos obtenidos serán de 950 a 500, respectivamente.

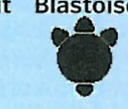
En el sexto y último Pokémon que tendremos que identificar, la puntuación se triplica.

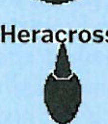
HUELLAS QUE TENDREMOS QUE IDENTIFICAR

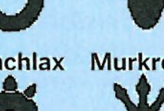
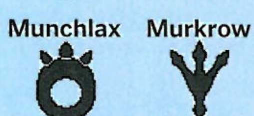
				Byleef	Beldum	Bellsprout	Blastoise	Blaziken
Camerupt	Charizard	Charmeleon	Cyndaquil	Delcatty	Doduo	Eevee	Glameow	Heracross
Hitmonlee	Hoothoot	Ledyba	Lombre	Meganium	Monferno	Mudkip	Munchlax	Murkrow
Octillery	Persian	Pidgey	Pinsir	Politoed	Ponyta	Poochyena	Porygon	Prinplup
Quilava	Raichu	Sandslash	Scyther	Seedot	Shieldon	Skarmory	Skitty	Slakoth
Tauros	Togepi	Torchic	Torterra	Totodile	Turtwig	Typhlosion	Wartortle	Wishmur

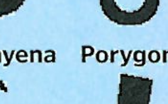
















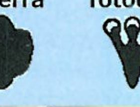


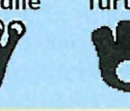



















Echad un cálculo e intentad superar los 5.000 puntos con la menor diferencia posible.

Tras este día de guardia en el puesto de Diglett, Chatot, estará de nuevo algunos días diciéndonos que nos limitemos a cumplir misiones de los dos tablones, el de anuncios y el de 'se busca'. Una vez cumplidas varias misiones, podremos comenzar el quinto capítulo del juego.

Capítulo 5
La primera exploración oficial

En este capítulo, se abre el 'Registro Chimecho', en la planta -1 del 'Pokégremio'. A partir de ahora, podremos reclutar en los territorios nuevos Pokémon para nuestro equipo explorador. Aparte del Registro Chimecho, si damos un paseo por 'Aldea Tesoro', veremos que también se ha abierto el 'Dojo Marowak'. Para saber más acerca del 'Registro Chimecho', cómo reclutar Pokémon, y qué hacer en el 'Dojo Marowak', consulta el apartado "Aldea Tesoro".

Volviendo al desarrollo del capítulo, aquí nos asignarán nuestra primera exploración oficial. Consistirá en ir a investigar una cascada misteriosa que, según creen, esconde algún secreto. Al llegar allí y tocar el agua, tendremos una nueva visión. En ella veremos a un Pokémon que salta hacia la cascada y la atraviesa, apareciendo al otro lado **(1)**, en una cueva secreta. Tras reunir valor, nuestros dos Pokémon saltan contra la cascada y, tal como pasó en nuestra visión, apareceremos en un nuevo territorio: 'Cueva Cascada'. Iremos





superando, una a una, cada una de sus nueve plantas, tal y como hemos venido haciendo en cada territorio. La última planta está llena de joyas, una de ellas parece especial y destaca por su tamaño. Tras tocarla, volveremos a tener una de nuestras visiones. En esta, el mismo Pokémon de antes toca esta joya y, de repente, una riada se lo lleva por delante. Tras haber tenido la visión, nuestro compañero empuja la gema tal como lo hizo el Pokémon de la visión y, antes de que podamos hacer nada, el mismo agua nos llevará por delante. Caeremos en unas termas donde descansan varios Pokémon **(2)**. Entonces un Torkoal, desde fuera del agua, nos explica donde estamos.

RECOMPENSA

En el 'Pokégremio', Wiglytuff, nos anuncia que en breve se hará una expedición colectiva del 'Pokégremio'. Gracias a nuestra buena marcha en las misiones, y tras haber salido airoso de la primera oficial, tendremos opciones de estar entre los Pokémon que vayan a la expedición.



Capítulo 6
El Equipo Calavera

A la mañana siguiente, Chatot y Wiglytuff, anuncian al resto del 'Pokégremio' la proximidad de una nueva expedición. Todos se muestran muy interesados en participar. Por lo visto y oído, el puesto hay que ganárselo. Este día, sólo tendremos que hacer alguna misión de los tablones. Al levantarnos a la mañana siguiente será cuando tengamos que volver a ocupar el puesto de Diglett. En esta ocasión haremos como en la



primera, superar nuestro anterior récord con la menor diferencia posible, ya que aún tendremos que hacer de vigías una vez más.

FRACASO Y CASTIGO

Una vez acabado el día de trabajo como vigías, volveremos a la cama. Durante la noche, mientras nuestros Pokémon duermen, veremos como el 'Equipo Calavera' planea robar en el almacén de comida del 'Pokégremio', por lo que, a la mañana siguiente, Chatot nos envía al 'Manzanar' para recolectar manzanas perfectas para Wiglytuff **(1)**. Nuestra nueva misión será en el territorio 'Manzanar'. Cuando lleguémos al final del mismo nos encontraremos en 'Corazón Manzanar', donde está el 'Equipo Calavera' **(2)**. Se han comido casi todas las manzanas perfectas que había y, antes de que intentemos llevarnos las que quedan, nos dejan automáticamente fuera de combate. Al despertarnos, vemos que no queda ninguna manzana perfecta. Volvemos al 'Pokégremio' con las manos vacías y Chatot se enfada mucho con nosotros, tanto que no nos deja cenar. Al día siguiente, nos dice que nos olvidemos de ir a la expedición, y que nos dediquemos, de nuevo, a cumplir misiones de los tablones.

ÚLTIMAS HUELLAS

En el "Pokégremio", 'Trueques Croagrunk' ha abierto sus puertas y, en la aldea, se abre 'Enlaces Electivire'. Consulta el apartado "Aldea Tesoro" para saber sobre el funcionamiento de estos dos nuevos establecimientos.

Tras varias misiones cumplidas de los tablones, nos levantaremos un día en el que nos volverá a tocar reconocer huellas de Pokémon. Esta vez, sí podremos hacer tantos puntos como queramos, será la última vez que nos veamos obligados a ocupar este puesto, por lo que no importa lo alto que dejemos el récord. Eso sí, en un futuro podremos volver a ocupar el puesto de vigías si así lo deseamos. Con eso nos sacaremos un dinerillo extra.

A la mañana siguiente, Chatot nos dice que el objetivo de la expedición es explorar el 'Lago Velado', y da la lista de los Pokémon que irán. Al final, en la lista están todos los Pokémon del "Pokégremio", incluídos nosotros. Iremos a la aldea para aprovisionarnos como ya sabemos, teniendo en cuenta,



en este caso, que a esta expedición sólo podremos llevar a nuestros dos Pokémon principales y que, además, no podremos reclutar ningún nuevo Pokémon para nuestro equipo en este territorio. Tras habernos provisto bien, iremos al "Pokégremio" a hablar con Chatot para decirle que estamos listos. Para la expedición, nos dividen en grupos, con nuestros dos Pokémon viene Bidoof.

Capítulo 7
La gran expedición del Pokégremio

Al comenzar este capítulo tendremos dos caminos a elegir para avanzar y encontrarnos con los demás, estos caminos son 'Paso Flanco' y 'Costa Escarpada'. Esta última, que consta de nueve plantas, sería la elección correcta, aunque no estaría de más pasar antes por el 'Paso Flanco' para coger algunos objetos y algo más de experiencia. Si decidimos pasar antes por aquí, tras superar las cinco plantas que lo conforman, apareceremos en la misma puerta del principio, pudiendo elegir el 'Paso Flanco' tantas veces como queramos para acumular experiencia, o elegir ya la 'Costa Escarpada' para así seguir avanzando. Bidoof será totalmente independiente durante las exploraciones en los distintos territorios **(1)**; de hecho, no podremos elegir qué movimientos o ataques realizará, ni qué táctica deberá



seguir. Él tomará siempre sus propias decisiones e irá siempre a nuestro lado.

OTRA ENCRUCIJADA

Tras superar el territorio 'Costa Escarpada', tenemos, de nuevo, dos caminos para elegir: 'Paso Rocoso', de cinco plantas, y 'Monte Cuerno', de catorce. La opción correcta es 'Monte Cuerno'. 'Paso Rocoso', puede volver a servirnos, si queremos, como entrenamiento y recolecta de objetos, volviendo tras finalizarlo a la misma puerta del 'Monte Cuerno', tal y como pasaba con el 'Paso Flanco'.

Capítulo 8
El corazón de Groudon

Tras reunirnos con los demás, nos vuelven a dividir en grupos, pero esta vez el nuestro está compuesto solamente por nuestros dos Pokémon. Una vez más, tendremos dos caminos a elegir que, en esta ocasión, se llaman 'Bosque Niebla' y 'Paso Boscoso'. La opción



correcta será 'Bosque Niebla' **(1)**, mientras que las cinco plantas de 'Paso Boscoso' serán las que nos sirvan de entrenamiento siempre que lo consideremos oportuno. Antes de empezar el territorio 'Bosque Niebla', verás como nuestro compañero recoge una piedra del suelo. Se trata de una piedra es roja y caliente al tacto, que luego nos será imprescindible. Tras superar las once plantas de este territorio, tendremos otra de nuestras visiones frente a la estatua de Groudon, un Pokémon legendario. Esta vez oiremos una voz que nos dice "Coloca la Piedra Sequía en el corazón de Groudon. ¡Eso disipará la niebla!". Se refiere a la piedra que cogió antes nuestro compañero. Tras introducirla en un hueco en el pecho de la estatua, en efecto, se disipa la niebla y se abre el camino a un nuevo territorio.

Capítulo 9
El misterio del lago velado

Tras haber seguido adelante, nos encontraremos en un nuevo territorio llamado 'Cueva Vapor'. Al pasar sus ocho pisos llegamos a un punto intermedio, donde podre-



mos guardar la partida antes de seguir hacia delante. Con todos nuestros PS y PP recobrados, seguiremos hacia delante hacia el nuevo territorio llamado 'Corazón Cueva Vapor'. Tras superar los siete pisos, llegamos al 'Pico Vapor'. Aquí tendremos que luchar contra Groudon o, más bien, contra una ilusión del mismo, creada por Uxie, el Pokémon guardián del 'Lago Velado'. Tras vencer a Groudon aparece Uxie **(1)** quien, convencido de nuestras buenas intenciones, decide mostrarnos el 'Lago Velado'. Allí, veremos nuestro primer engranaje del tiempo. De vuelta en el 'Pokégremio', nuestra recompensa por esta misión será una bolsa más grande. Desde ahora podremos llevar hasta 40 objetos.

Capítulo 10
El Gran Dusknoir

Podemos ver que, tras volver de la gran expedición del Pokégremio, han abierto dos nuevos establecimientos en 'Aldea Tesoro'. La 'Guardería Chansey' y el 'Anticuario Xatu'. En el apartado "Aldea Tesoro", tienes todo lo que necesitas saber sobre estos dos nuevos puntos de la aldea.

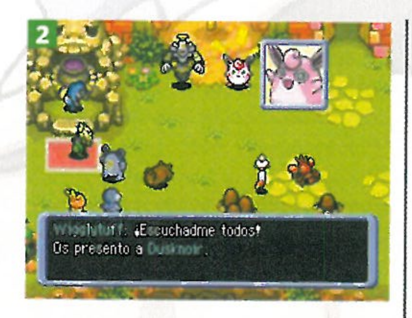
Tras varias misiones cumplidas, Chatot nos enviará una mañana al "Bazar Kecleon". Tendremos que hablar con el tendero para averiguar si tiene previsto vender manzanas perfectas. La respuesta es no. Antes de que nos vayamos, llegan Marill y Azurill, que aún andan buscando su objeto perdido (un Flotarill), aunque te dicen que ya saben que está en la playa. Volvemos al Pokégremio a dar la mala noticia sobre las manzanas perfectas y Chatot nos vuelve a mandar hacer misiones de los tablones. Esa misma noche nos comunican el robo de uno de los engranajes del tiempo, es ya el segundo que roban. A la mañana siguiente, Marill y Azurill, nos



vienen a buscar al Pokégremio. Traen una nota que encontraron donde se suponía que estaba su Flotarill. La nota es, sin lugar a dudas, del 'Equipo Calavera', y en ella dicen tener el objeto al fondo de la 'Pradera Destello' **(1)**. Este será el territorio de nuestra próxima misión. Tenemos que tener en cuenta que, como bien nos ha advertido Marill, hay muchos Pokémon de tipo eléctrico, por lo que evitaremos llevar en nuestro







equipo cualquier Pokémon de tipo agua.

TRAMPAS INVISIBLES

En este territorio, y a partir de ahora en todos los demás, hay trampas invisibles en el suelo. No podrás hacer nada para evitarlas pero, una vez hayas caído en ellas por primera vez, ya no desaparecerán del mapa, permitiéndote verlas y así no volver a caer en las mismas. Cuida de que tus compañeros de equipo tampoco las pisen al seguirte.

APARECE EL FLOTARILL

Tras superar las diez plantas del territorio 'Pradera Destello', llegas a un punto intermedio donde guardas la partida. Hazlo y sigue adelante. El nuevo territorio es 'Corazón Pradera Destello'. Una vez superadas sus nueve plantas llegaremos al 'Claro Destello'. Allí nos encontraremos con Luxray, Pokémon líder de la tribu de los Luxio. Tendremos que luchar contra él y ocho Luxio más. Tras vencerles, e intentar, sin éxito, convencerles de nuestras buenas intenciones, aparece finalmente Dusknoir, quien sí les convence de que nos dejen **(2)**. Este es el momento en el que al fin recuperamos el Flotarill de Marill y Azurill. Antes de que termine el día, Bidoof vendrá a avisarnos de una reunión importante en el Pokégremio... Y esto nos lleva al próxmio capítulo.

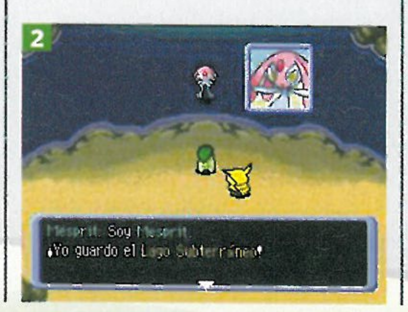
Capítulo 11
Grovyle, el ladrón

En el Pokégremio nos informan de que un tercer engranaje del tiempo ha sido robado. Además, en el tablón 'Se busca' podemos ver la imagen del ladrón. Se trata de un Grovyle. El Pokégremio se propone como objetivo capturarlo, para lo que nos volverán a dividir en grupos. Cada grupo irá a un territorio distinto en los que, según cree Dusknoir, podría aparecer el ladrón. Iremos a la aldea a aprovisionarnos bien, teniendo de nuevo en cuenta que sólo irán a la exploración nuestros dos Pokémon principales. Cuando estemos listos para partir iremos a hablar con Chatot. Nuestro destino será el territorio 'Desierto Norte'.



TORMENTAS DE ARENA

En este territorio tendremos que tener cuidado con las tormentas de arena **(1)**, surgen de improviso en cada planta y nos restan 3 PS a cada Pokémon cada diez turnos. En estos casos es conveniente buscar rápidamente la escalera para bajar a la siguiente planta, donde el tiempo volverá a la normalidad. Cuando hayamos cruzado las quince plantas, llegaremos a una zona sin salida y llena de arenas movedizas. Aquí nuestro Pokémon principal tiene la misma sensación que cuando estuvimos frente a la 'Cascada Misteriosa'. Daremos media vuelta y regresaremos al Pokégremio. Al día siguiente, nos mandan a cada uno buscar por nuestra cuenta, ya que la búsqueda del día anterior fue un fracaso para todos. Nadie encontró ni rastro de Grovyle ni de los engranajes del tiempo. Entonces recordaremos la sensación que tuvimos frente a las arenas movedizas, y decidiremos volver allí. Tendremos que dirigirnos en el mapa, a las 'Arenas Movedizas'. Tras atravesarlas, tal y como lo hicimos con la 'Cascada', apareceremos en nuestro nuevo territorio a superar: la 'Cueva Arenas'.



LUCHA CON MESPRIT

Superadas las diez primeras plantas de este territorio, llegamos a un punto donde guardar la partida. Lo hacemos y seguiremos adelante para entrar en 'Sima Arenas', otro nuevo territorio. Tras superar otras diez plantas más, llegaremos a un lago subterráneo, donde veremos un resplandor como el del engranaje del tiempo que vimos en el 'Lago Velado'. Entonces, aparece Mesprit **(2)**, Pokémon guardián de este engranaje. Tras vencerle, aparece Grovyle, quien nos quita a todos de su camino y se lleva el engranaje del tiempo. Todo comienza a temblar y salimos pitando, antes de que el tiempo se detenga en esta zona.

Capítulo 12
La única posibilidad

En el 'Pokégremio', al tocar un cristal que se trajo Bidoof de la 'Cueva Cristal', donde fue enviado a buscar a Grovyle, tendremos una nueva visión. En este caso, veremos cómo Grovyle va a robar otro engranaje del tiempo, custodiado, este por Azelf. Nuestra próxima misión, transcurrirá en el territorio 'Cueva Cristal' **(1)**.



En este territorio, y a partir de ahora en todos los demás, podremos encontrar 'nidos de monstruos'. Se trata de salas llenas de enemigos y objetos. Dentro del apartado "Estrategias de combate", tenemos información sobre como enfrentarnos a este tipo de situaciones.

CRISTALES AZULES



El territorio, consta de once plantas, tras las que llegaremos al 'Corazón Cueva Cristal'. Encontraremos tres grandes cristales que salen del suelo. Al tocarlos (con el botón 'A') cambian de color. Una vez guardada la partida en la roca 'Kangaskhan', tendremos que hacer que los tres cristales queden de color azul. Esto lo haremos, de uno en uno, tocándolos varias veces hasta que, después del color amarillo, se vuelvan de color azul. Cuando hayamos puesto los tres iguales, se abrirá el camino a nuestro próximo territorio: 'Vía Cristalina'.

GROVYLE, EL LADRÓN

Tras superar los nada menos que trece pisos que componen este territorio, llegaremos al 'Lago Cristal'. Allí nos encontramos con que Grovyle ya ha llegado, e intenta robar el engranaje **(2)**, pero Azelf, prevenido por Uxie y Mesprit telepáticamente, ha preparado un mecanismo de defensa. Ha cubierto de cristales el Lago Cristal, en cuyo interior está el engranaje del tiempo, haciendo así imposible el acceso a éste. En esta ocasión, nos tocará luchar contra Grovyle. Tras haberle derrotado, Dusknoir tendrá que protegernos de un último ataque de Grovyle y, cuando parece que va a comenzar un combate entre Dusknoir y el ladrón, este último desaparece, y tras él Dusknoir, que intenta perseguirle.

En el 'Pokégremio', descansando tras un duro día, el agente Magnezone hace saltar la alarma: hay reunión en 'Aldea Tesoro'.

Capítulo 13
El secreto de Dusknoir

En el centro de la aldea están todos reunidos **(1)**, y, entre Dusknoir y Magnezone, explican a todos lo que ocurre. Resulta que Grovyle es un Pokémon del futuro que planea robar todos los engrana-



jes del tiempo. Dusknoir, ha sido enviado, también desde el futuro, para atrapar al ladrón. Prevén que Grovyle volverá al Lago Cristal a por el engranaje que no pudo robar, por lo que idean un plan para atraparle allí. A nosotros nos encargan difundir el rumor de que Uxie, Mesprit y Azelf han ido a sellar el engranaje del tiempo del 'Lago Cristal', para que llegue a oídos de Grovyle, y éste intente robarlo de nuevo. Ahora nos toca limitarnos a realizar misiones de los tablones, ya que a la trampa sólo puede ir Dusknoir para no levantar sospechas en el ladrón. Tras varias misiones realizadas, nos comunican que el plan fue un éxito y Grovyle ha sido atrapado. Todos están en la aldea esperando para despedirse de Dusknoir, que se vuelve al futuro a encerrar a Grovyle. Dusknoir, antes de entrar en el portal dimensional, agarra a nuestros dos Pokémon y los arrastra con él al interior del portal dimensional **(2)**.



Capítulo 14
Viaje al futuro

Aparecemos en una especie de celda carcelaria con una puerta de rejas aparentemente cerrada. Tendremos que ir hacia la reja y tocarla (con el botón 'A'). Pasados unos segundos se abrirá. Un grupo de Sableye entra en la sala, nos tapan los ojos y nos llevan a algún lugar a la fuerza. Tras esto, apareceremos atados a unos postes junto a Grovyle **(1)**, que también está atado exactamente igual que nosotros. Dusknoir ordena a los Sableye eliminarnos. Antes de que nos ataquen, Grovyle nos pregunta qué podríamos hacer en esta situación. De la tres opciones que se nos da (usar un objeto, usar un movimiento o atacar), elegiremos la última, atacar. Con esto, mientras los Sableye nos atacan con sus golpes furia, lograremos escapar de las ataduras. Luego Grovyle, con una Luminosfera y su movimiento excavar, nos ayuda a librarnos de Dusknoir y los Sableye.



EL LUGAR SIN TIEMPO

Al salir al exterior, veis que todo está sumido en las tinieblas y que el tiempo no fluye, por lo que las rocas flotan en el aire y el viento no sopla. Grovyle, al ver que no confiamos en él, se marcha solo, aconsejándonos antes que no perdamos el tiempo o los Sableye nos alcanzarán. Nos encontramos frente a la entrada a un nuevo territorio. Guardamos la partida antes de seguir en la roca Kangaskhan que hay junto a la puerta.

ARRIBA EL ÁNIMO

La 'Cueva Abismo' tiene ocho plantas. Al superarlas nos encontraremos frente a una cascada en la que el agua no fluye y, un



poco más adelante, una nueva roca Kangaskhan donde guardar la partida. Luego encontramos la entrada a la 'Colina Oscura'. Tras superar los quince pisos de este territorio, nuestro compañero se deprime un poco. Para animarlo, entre las frases que se nos dan a elegir, diremos: "Hay que encontrar a Grovyle". Más tarde, cuando se nos vuelva a dar a elegir qué decir, diremos: "Hay algo que quiero saber" y "Tenemos que confiar en él".

De nuevo, podremos guardar la partida antes de entrar al nuevo territorio, llamdo 'Ruinas Herméticas'. Una vez superados sus ocho pisos, llegaremos a un punto intermedio donde volver a grabar la partida. Continuamos y entramos en Corazón Ruinas, superamos sus seis pisos, y llegamos a la Sima Hermética. Allí, encontramos a Grovyle, derrotado en el suelo, y Spiritomb, a su lado **(2)**. Éste nos ataca, y tendremos que luchar. Tras vencerle, huye metido en su roca y Grovyle puede, al fin, levantarse. Tras hacerlo, comienza a ponernos al día sobre el mundo en el que estamos.

Capítulo 15
La verdad acerca de la parálisis del planeta

Decidiremos acompañar a Grovyle, que pretende volver a nuestro tiempo. Para ello tendremos que encontrar a Celebi, Pokémon con la habilidad de crear portales dimensionales, como el que cruzamos para llegar hasta el futuro. Para llegar hasta Celebi tendremos que cruzar un nuevo territorio, se trata del 'Bosque Sombrío'. En esta ocasión nos acompaña Grovyle pero, tal y como ocurría con Bidoof en la expedición del 'Pokégremio', éste tiene voluntad propia, así que no podremos cambiar sus movimientos ni su táctica a seguir.

EL DIALGA PRIMARIO

El territorio tiene ocho pisos. Tras superarlos, encontraremos a Celebi y, para llegar al pasaje del tiempo, tendremos que cruzar un nuevo territorio, 'Corazón Bosque Sombrío'. Una vez hayamos guardado la partida, entraremos a este territorio de doce pisos. Ahora también nos acompaña Celebi quien actúa, al igual que



Grovyle, con voluntad propia. Tras superar el territorio llegaremos ante el pasaje del tiempo, pero allí aparecerán también Dusknoir, los Sableye y el Dialga Primario **(1)**. Al ver a este último, Grovyle perderá la esperanza, pero Celebi, aconsejado por nuestro compañero, conseguirá desplazarnos en el tiempo hasta justo delante del portal. Grovyle y nuestros dos Pokémon lo cruzarán rápidamente, dejando a Dusknoir y todos los demás atrás.

Capítulo 16
Un nuevo día

Nos despertaremos en la playa junto con Grovyle, justo donde nuestro compañero nos encontró por primera vez. De allí nos iremos a Risco Sharpedo, donde vivía nuestro compañero antes de que ingresásemos en el 'Pokégremio'. Allí podremos hablar tranquilos **(1)**, ya que en 'Aldea Tesoro' aún consideran a Grovyle un delincuente. Decidiremos ayudar a Grovyle en su misión, reunir todos los engranajes del tiempo, para

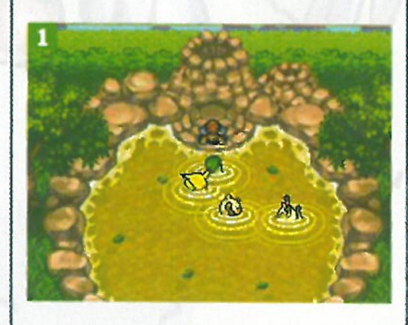




llevarlos a la torre del tiempo, e impedir que esta se destruya y provoque la parálisis total. Nuestro primer objetivo, será el 'Bosque Enraizado'. Éste fue el primero que robó Grovyle en la anterior ocasión, por lo que sabe que ningún Pokémon lo custodia. Tras superar los 20 pisos de este largo territorio, llegaremos frente al engranaje del tiempo. Aunque este está en su lugar, el tiempo está detenido aquí. No sabemos por qué pero, sin pensarlo mucho, Grovyle coge el engranaje. Antes de volver, Grovyle le pide a nuestro compañero que, sin llamar la atención, se entere en la aldea de qué está pasando últimamente. Cuando vuelva con la información, decidiremos separarnos. Grovyle se dedicará a reunir los engranajes del tiempo, y nosotros averiguaremos cómo llegar a la 'Tierra Oculta', donde se supone que está la torre del tiempo. Según cree Grovyle, está al otro lado del mar, así que vamos a la playa a ver si vemos algo. Una vez allí, nos damos cuenta de que necesitaremos la ayuda de nuestros amigos del Pokégremio. Estos aún no saben que hemos vuelto del futuro. Cuando se nos pregunte qué contestarle a nuestro compañero, diremos: "Vamos al Pokégremio", y luego: "Sí, nos creerán". Entonces, regresaremos, por fin, al Pokégremio.

Capítulo 17 Los amigos del Pokégremio

Una vez estamos en el Pokégremio, Wiglytuff nos aconseja que vayamos a ver a Torkoal, el anciano Pokémon que encontramos en las termas **(1)**. Recuerda que aquí es donde fuimos a parar tras llevarnos por delante aquella riada en la 'Cueva Cascada'. Al día siguiente, al levantarnos, esta será nuestra misión: ir a la 'Cueva Cascada', superar sus ocho pisos, y aparecer en las termas para hablar con Torkoal. Éste nos cuenta que la 'Tierra Oculta' se esconde tras el mar, en un lugar recóndito, y que, para llegar a ella, es necesario pasar una prueba... pero recuerda cuál. Al día siguiente llega al Pokégremio y parece ser que ha recordado algo más. Resulta que la prueba tiene algo que ver con una inscripción, un dibujo que no es capaz de describir. Entonces, nuestro compañero saca su reliquia de piedra, aquella que le ayudamos a recuperar cuando le conocimos. Torkoal, se asombra



al verla. Asegura que es esa la prueba necesaria para viajar a la 'Tierra Oculta'. Wiglytuff, asegura que ya ha visto antes ese dibujo, en la 'Cueva Aguamar', así que ese será nuestro próximo territorio a superar. Tendremos que ir a la aldea a aprovisionarnos antes de partir, teniendo de nuevo en cuenta que iremos los dos solos. Ningún Pokémon de nuestro equipo podrá acompañarnos. Cuando queramos salir hacia la 'Cueva Aguamar', nuestro compañero no nos dejará, quiere ir antes al 'Risco Sharpedo' para ver si Grovyle ha vuelto. En su lugar, encontraremos una nota. En ella, Grovyle dice que ya tiene tres engranajes del tiempo y que, si vuelve, estará aquí o en la playa. A continuación, iremos a la playa.

Capítulo 18 Lapras



A la mañana siguiente, Wiglytuff aún no está y Chatot será quien nos acompañe a la 'Cueva Aguamar'. Durante la exploración del territorio, Chatot tendrá voluntad propia. Tras haber cruzado nueve pisos de este territorio, llegamos a un punto intermedio. Aquí aparece el 'Equipo Calavera', nos roba la reliquia y sale corriendo hacia delante. Chatot, muy enfadado, sale pitando tras ellos. Guardaremos la partida y continuaremos. Los siguientes cinco pisos los atravesaremos los dos solos, ya que Chatot está persiguiendo al 'Equipo Calavera'. Una vez lo hayamos hecho, llegaremos a la 'Sima Aguamar'. Allí encontraremos al 'Equipo Calavera' derrotado en el suelo. Nos cuentan que unos Pokémon aparecieron y les dejaron fuera de combate. Skuntank, al ver que nos preocupamos por él, nos devuelve la reliquia de piedra y nos cuenta que Chatot ha ido tras unos Pokémon. Al seguir adelante, encontraremos a Chatot. Ha perdido de vista a los Pokémon que buscaba. De repente, estos caen del techo, son Kabutops y dos hermanos Omastar. Nos atacan, pero Chatot se interpone. Tendremos que luchar contra ellos. Tras vencerlos, salen corriendo, y es entonces, cuando llega Wiglytuff acompañado de Grovyle. Tras ellos, también llega el resto de amigos del 'Pokégremio'. Seguiremos adelante acompañados de Grovyle, y encontraremos un dibujo en la pared igual al de la reliquia de nuestro compañero. Al sacar la reliquia de piedra, un halo de luz sale de la pared y cruza el mar. A lo lejos, se ve un Lapras que llega hasta donde estamos **(1)**. Este, informado previamente por Wiglytuff de nuestra llegada, se ofrece a llevarnos hasta la 'Tierra Oculta'.

Capítulo 19 Viaje a la tierra oculta

Por fin terminaremos el viaje y nos encontraremos frente a la entrada a la 'Tierra Oculta'. Lapras nos esperará ahí, por si quisiéramos volver a la 'Aldea Tesoro'. Hay una roca Kangaskhan en la que guardar la partida y aprovisionarnos con lo que tengamos guardado en la consigna. Cuando lo hayamos hecho, entraremos al nuevo territorio, 'Tierra Oculta', durante el que nos acompañará Grovyle, nuevamente con voluntad propia **(1)**.

LA TIERRA OCULTA

Este territorio consta de quince pisos, tras los que llegaremos al habitual punto intermedio, donde, podemos guardar la partida antes de seguir adelante. Lo próximo serán ocho pisos de 'Corazón Tierra Oculta', tras los que llegaremos a las 'Ruinas Arcanas'. Tras subir unas escaleras estaremos en lo que, según ha leído Grovyle en las inscripciones, es la barca arcoiris. Para ponerla en marcha, y llegar así hasta la 'Torre del Tiempo', tendremos que introducir la reliquia de piedra en el hueco que hay para ello. Antes de que





podamos hacerlo, aparecerán Dusknoir y los Sableye, nos llevarán al otro lado de la escalera, donde hay un portal dimensional, con la intención de volver a arrastrarnos hacia el futuro. Será entonces cuando tengamos que luchar por fin contra Dusknoir y los Sableye. Tras haberlos derrotado, nuestro compañero se dispone a introducir la reliquia en la 'Barca Arcoiris' para comprobar que funciona. Será entonces cuando Duskonir y Grovyle nos dirán que, tras realizar nuestra misión con éxito y evitar la destrucción de la 'Torre del Tiempo', todos los Pokémon del futuro dejarán de existir, incluidos nuestro Pokémon principal y Grovyle **(2)**.

LA BARCA ARCOIRIS

Nuestro compañero finalmente encaja la reliquia, y pone en marcha la 'Barca Arcoiris'. Dusknoir se levanta para atacarnos, pero Grovyle lo evita. Éste agarra a Dusknoir y lo empuja hasta el portal dimensional. Pretende entrar, arrastrando consigo a Dusknoir. Antes de hacerlo, suelta los engranajes del tiempo para que seamos nosotros quienes vayamos a la 'Torre del Tiempo' a colocarlos. Entra en el portal que se cierra tras ellos.

Capítulo 20 La última aventura

La 'Barca Arcoiris' nos llevará por fin a la entrada de la 'Torre del Tiempo'. Es un territorio de trece pisos, con un punto intermedio de guardado, y otros diez pisos más de 'Pináculo del Tiempo'. Tras superarlos, llegaremos a la 'Cúspide del Tiempo'. Aquí tendremos que luchar contra Dialga, que aún no se ha convertido en el Dialga Primario que vimos en el futuro. Es por esto que todavía no ha perdido totalmente la razón. Tras vencerle, e introducir los engranajes en los cinco huecos dispuestos para ello, comenzarán a caer rayos sobre la torre **(1)** y la imagen se fundirá en un destello blanco. Tras despertarnos, vemos que Dialga ha recuperado la razón, todo vuelve a la normalidad... ¡Hemos logrado evitar la parálisis total del planeta! De vuelta a 'Aldea Tesoro', tal y como nos contaron Dusknoir y Grovyle, nuestro Pokémon principal desaparece tras una emotiva despedida entre éste y nuestro compañero. Este último tiene que completar el viaje de vuelta. Al



regresar al Pokégremio contará a todos lo ocurrido. De vuelta en 'Aldea Tesoro', nuestro compañero se dirige a la playa y comienza a recordar momentos con nuestro Pokémon principal. Acabará llorando con Bidoof en la playa, y comenzarán a pasar los créditos del juego. Tras estos, aparece Dialga y, como recompensa a todo lo que hemos hecho, devolverá a la vida a nuestro Pokémon principal. Aparecemos en la playa, y nos reencontraremos con nuestro compañero.

AÚN HAY MUCHO MÁS

Llegados a este punto, tras ver los créditos, podremos creer que hemos acabado el juego, pero... ¡nada más lejos de la realidad! Hasta aquí habremos cumplido nuestro primer objetivo en el juego: evitar la parálisis total del planeta. Pero aún nos quedan muchas aventuras por vivir. Las llamaremos "Capítulos Extras". Algunos habrá que desbloquearlos con ciertos secretos que contamos a continuación, y otros simplemente se nos presentan volviendo a cargar nuestra partida.

CAPÍTULOS EXTRA

Capítulo extra 1 El gran reto del Pokégremio

Tras los títulos de crédito y nuestra vuelta al presente, cargamos la partida y nos vamos al 'Pokégremio'. Una vez allí, nos



contarán que, para llegar a ser un equipo explorador independiente del 'Pokégremio', tendremos que superar 'el gran reto del Pokégremio', y derrotar al "malo malo requetemalo" y sus secuaces, que resultan no ser otros que Wiglytuff y todos los demás amigos del 'Pokégremio'. Tendremos que enfrentarnos a ellos tras superar las trece plantas del 'Bosque Misterio' **(1)**.

Tras hacerlo, desbloquearemos el 'Manantial Luminoso', donde podremos ir a evolucionar a nuestros Pokémon... a todos excepto los dos principales. Si lo intentamos, el 'Manantial Luminoso' nos habla y nos explica qué no podemos evolucionar a ninguno de nuestros dos protagonistas, ya que estos tienen alguna relación con la deformación del espacio.

Tras superar el gran reto del 'Pokégremio', en el 'Registro Chimecho' podremos elegir quién



queremos que sea el líder del grupo durante las exploraciones en los territorios. Además, también habremos desbloqueado dos nuevos territorios: 'Dojo Final' e 'Isla Cero'.

Toda la información que necesitamos sobre el 'Dojo Final', la podemos encontrar en el apartado "Aldea Tesoro".

ISLA CERO

La 'Isla Cero' podremos ir a explorarla cuando queramos **(2)**, ya sea para cumplir una misión del tablón, o sólo por explorarlo. No se trata de un sólo un territorio, si no de cuatro: 'Isla Cero Norte', 'Isla Cero Sur', 'Isla Cero Este' e 'Isla Cero Oeste'. Cada uno con sus peculiaridades.

Isla Cero Norte. Su única desventaja es que no adquiriremos experiencia con ninguno de los cuatro Pokémon que podremos llevar. El territorio consta de, ojo, setenta y cinco plantas.

Isla Cero Sur. Tiene varias desventajas. La primera es que perderemos todos nuestros objetos y dinero al entrar, por lo que iremos antes a la 'Consigna Kangaskhan' y al 'Banco Duskull' a dejarlo todo. La segunda pega, es que sólo podrá entrar el líder del grupo. Y la tercera, y última, es que, además de tener que ir el líder en solitario, éste iniciará el territorio con nivel uno y, por lo tanto, habiendo olvidado todos los nuevos movimientos que había



aprendido. Además, este territorio es el más largo del juego, ya que consta de noventa y nueve plantas. Al volver del territorio, el Pokémon volverá al nivel que tenía antes de entrar, recuperando así todos sus movimientos.

➲ **Isla Cero Este.** Aquí podremos llevar hasta cuatro Pokémon, pero todos ellos comenzarán el territorio en el nivel uno. Luego, como pasa en 'Isla Cero Sur', podrán ir subiendo de nivel a lo largo del territorio, volviendo al nivel que tenían antes de entrar cuando salgan del mismo. Aparte, sólo podremos llevar dieciséis objetos, así que elíjelos bien. Véase "Aprovisionamiento". Este territorio consta de cuarenta plantas.

➲ **Isla Cero Oeste.** En este pasa exactamente lo mismo que en 'Isla Cero Este', solo que, en este caso, no podremos llevar ningún objeto. Igualmente, consta de cuarenta plantas.

Capítulo extra 2 Al rescate de Scizor

Una vez superado el gran reto del 'Pokégremio', podremos seguir realizando misiones de los tablones. Tras varios días realizando algunas misiones, en Aldea Tesoro, junto al Bazar Kecleon, aparecerá un Pokémon llamado Mr. Mime. Iremos frente a él y le hablaremos (con el botón 'A'). Éste, nos



cuenta una historia sobre Scizor, un gran explorador que viajó a la 'Isla Ventisca' **(1)** en busca de un gran tesoro y que nunca regresó. Tras la charla, vemos como, en el mapa, las nubes que tapaban la 'Isla Ventisca' se han disipado. Ahora podremos visitar este territorio, donde tendrá lugar nuestra próxima misión.

EL RANGO SECRETO

'Isla Ventisca' tiene veinte plantas tras las que llegaremos a un punto intermedio. Aquí podremos guardar la partida y mirar la consigna en la roca Kangaskhan. Seguiremos adelante por la entrada a un nuevo territorio. Se trata de 'Cueva Témpano', que consta de diez plantas. De nuevo, volveremos a encontrarnos con otro punto intermedio. Esta vez no podremos mirar la consigna, sólo guardar la partida. Al avanzar, entraremos en 'Fosa Témpano'. En la quinta y última planta de este territorio, lucharemos contra Froslass. Al vencerle, Scizor se descongelará y volverá a ser libre. De vuelta en 'Aldea Tesoro', Scizor, como recompensa, nos regala el rango secreto de explorador. Con él, según nos dice, podremos realizar misiones secretas.

Capítulo extra 3 El huevo único

Tras haber realizado varias misiones de los tablones, Corphish aparecerá en el cruce, justo enfrente del Pokégremio. Al hablar con él, nos dirá que Sunflora está en la planta -2 del 'Pokégremio', contando a todos algo sobre un territorio llamado 'Mar Circundante'. Luego iremos a hablar con Sunflora. Tras hacerlo, ya podremos ir a un nuevo territorio llamado 'Mar Circundante'.

EL HUEVO ÚNICO

En la vigésima, y última, planta de este territorio, nos encontraremos en una sala cerrada y sin escaleras **(1)**. Frente a nosotros, hay tres cofres dispuestos en línea horizontal y, un poco más adelante, algo que parece un huevo. Cogeremos los tres cofres y seguiremos adelante. Al coger el huevo, veremos que se trata



del 'Huevo Único'. Al fondo de la sala, veremos una baldosa algo extraña, pero tranquilos, no es una trampa. Nos subiremos a la baldosa y, tras ver que se trata de un 'Telepuerto', elegiremos la opción "seguir". Con esto, habremos superado el territorio.

Capítulo extra 4 La enfermedad de Manaphy

A la mañana siguiente, al despertarnos en 'Risco Sharpedo', vemos como el 'Huevo Único' se abre ante nuestros ojos. De él sale un Pokémon que, según nos dirá Chatot en el Pokégremio, se trata de un Manaphy, un Pokémon muy poco corriente del que apenas se tiene conocimiento. Éste empieza a llorar debido al hambre, así que Chatot nos manda conseguir gomis azules. Según nuestro compañero, se encuentran en 'Costa Escarpada'. Antes de partir hacia el territorio, pasaremos por la aldea para aprovisionarnos. Tras hacerlo, nos iremos derechos a 'Costa Escarpada'. Sería conveniente unir a nuestro equipo a nuestros mejores Pokémon eléctricos, ya que se trata de un territorio plagado de Pokémon tipo agua,.

LOS GOMIS AZULES

Exploraremos minuciosamente cada sala de las nueve plantas de este territorio. Tendremos que volver con, al menos, dos gomis azules. De lo contrario, tendremos que volver a entrar hasta que encontremos dos. Cuando volvamos, iremos al 'Pokégremio' a darle a Manaphy la primera gomi azul. Tras hacerlo, nuestro compañero nos preguntará si cuidamos de Manaphy por un tiempo, a lo que tendremos que responder que sí, con lo que el bebé Pokémon se vendrá con nosotros a 'Risco Sharpedo'. Una vez allí, le daremos la segunda gomi. Cuando se la haya comido, caerá en redondo a dormir. A la mañana siguiente, escuchando la petición de nuestro compañero, llevaremos a Manaphy a la playa para que vea el mar, su hábitat natural. Se vuelve loco de contento y, tras jugar toda la tarde, volveremos a 'Risco Sharpedo' a descansar. A la mañana siguiente, al despertarnos, vemos que Manaphy no está en su cama. Tendremos que ir a buscarlo a la playa. Tras encontrarlo, éste se desmaya en la orilla del mar. Según nos dice Chatot, de vuelta en 'Risco Sharpedo', Manaphy está enfermo por haber vivido fuera del mar. Nos aconseja ir al 'Mar Milagro' a buscar a las 'Hadas Phione'. Según dice, éstas producen un líquido llamado 'Rocío Phione', que puede curar cualquier enfermedad que tenga un Pokémon. Tras esta charla, ya tendremos un nuevo territorio al que ir: el 'Mar Milagro' **(1)**.

LAS HADAS PHIONE

Igual que hicimos en nuestra anterior misión, reuniremos para





ésta a nuestros mejores Pokémon eléctricos **(2)**, ya que sus ataques son los que más daño hacen a los Pokémon tipo agua. El territorio tiene dieciocho plantas, tras las que llegamos a un punto intermedio donde guardar la partida. De ahí pasamos al territorio Fosa Milagro. Pasadas sus cuatro plantas llegamos a 'Sima Milagro'. Allí encontraremos a las 'Hadas Phione', pero, antes de que podamos hablar con ellas, llega Gyarados. Tenemos que luchar contra él intentando evitar que robe todo el 'Rocío Phione'. Llevando para esta misión a nuestros mejores Pokémon eléctricos, y dejado activos, para este combate, sólo sus ataques de tipo eléctrico, la victoria no nos debería llevar más de 3 turnos. Tras vencerle, las 'Hadas Phione', como recompensa, nos darán un 'Rocío Phione'. Automáticamente apareceremos en 'Risco Sharpedo', donde le daremos el 'Rocío Phione' a Manaphy. A la mañana siguiente, Manaphy, estará totalmente recuperado, y tendremos que llevarlo a la playa para que crezca en el mar, su hábitat natural, y así no volverá a caer enfermo. Walrein, del 'Mar del Norte', será quien se encargue de criarlo. Manaphy, entre lágrimas, gritará nuestros nombres mientras Walrein lo arrastra mar adentro.

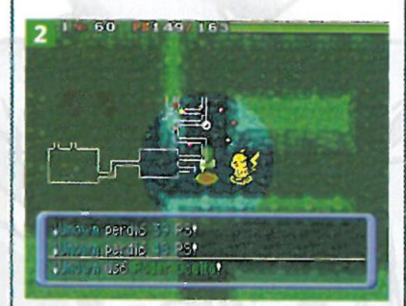
Capítulo extra 5

El Equipo Carisma

Tras varios días realizando misiones de los tablones veremos, al llegar al 'Pokégremio', que en la planta -1 no hay nadie. Al bajar a la -2, veremos que todos están reunidos en torno a tres Pokémon. Estos, según nos cuenta Chatot, son el 'Equipo Carisma', famosas por tener el rango experto de explorador y, al parecer, también por su belleza. Están aquí porque conocen a Wiglytuff. En una ocasión fueron compañeros de expedición, aventura en la que encontraron una llave... que no sabían qué podría abrir. Ahora, el 'Equipo Carisma' ha descubierto que la llave sirve para abrir la entrada a 'Cueva Regia'. Las tres bellas Pokémon, para conseguir que Wiglytuff "recuerde" dónde puso la llave, le ofrecen una 'Manzana Perfecta'. Tras cogerla, Wiglytuff les da la llave. Antes de que partan hacia 'Cueva Regia', nuestro compañero les pregunta si podemos acompañarlas. Cuando nos pregunte a nosotros, le contestaremos que sí. El 'Equipo Carisma' también aceptará, y todos los amigos del Pokégremio lo acompañaremos al nuevo territorio inexplorado.



Al entrar allí, veremos, en el centro de la sala, una especie de bloque con inscripciones **(1)**. Si vamos a leerlo (pulsando el botón 'A' frente a él), veremos que las inscripciones tienen formas parecidas a las letras "ICE". Pues bien, en este territorio, casi todos los Pokémon son el mismo (Unown), pero con formas distintas **(2)**. Algunos de ellos, al ser derrotados, sueltan una piedra cuya inscripción tiene la forma de alguna letra del abecedario. Recogiendo estas piedras **(3)**, tendremos que formar la palabra ICE, para lo que recorreremos las tres plantas de este territorio las veces que sean necesarias, ya que, si superamos las tres plantas sin haber reunido la palabra, apareceremos de nuevo en la sala inicial, junto al bloque del principio. En ese caso yendríamos que ir, otra vez más, al fondo de la sala, volviendo a explorar las tres plantas en busca de las letras que nos falten. Cuando las tengamos, volveremos a la sala principal (superando las tres plantas), y de nuevo leeremos la inscripción del bloque. En este caso, elegiremos "Sí" cuando nos pregunten si cerramos los ojos. De este modo, desaparecerán las tres piedras de nuestra bolsa y, donde antes estaba el bloque,



aparecerán ahora unas escaleras. Éstas conducen a la cámara 'Regice', donde nos espera el Pokémon Regice. Tendremos que luchar contra él para poder avanzar al siguiente territorio, 'Cueva Regia Rock', que consta de otras tres plantas. Nos encontraremos con una situación muy parecida a la de antes pero, en lugar de la palabra "ICE", tendremos que reunir todas las letras de "ROCK". Eso sí, nos servirán también las letras que hayamos recogido en la primera cámara.

CÁMARA REGIGIGAS

Una vez las hayamos reunido todas, abriendo así el camino a la 'cámara Regirock', tendremos que vencer a Regirock antes de seguir a 'Cueva Regia Steel'. Y sí, lo habéis adivinado, ahora nos toc reunir la palabra "STEEL" buscando a lo largo y ancho de las cuatro plantas de este territorio. Una vez conseguido, podremos seguir hasta la 'cámara Registeel', donde lucharemos contra Registeel. Tras vencerle, podremos avanzar a la 'Sima

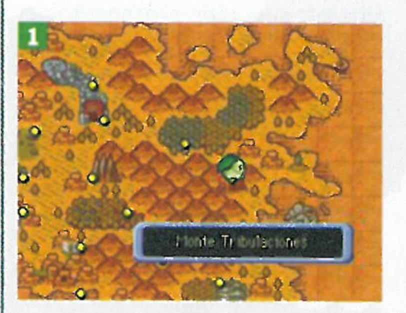


Regia', territorio de cinco plantas. Una vez superadas las cinco, llegaremos, por fin, a la 'Cámara Regigigas', escenario final de este territorio, donde tendremos que luchar contra Regigigas, cuatro Hitmonlee y cuatro Bronzong. Para este combate contaremos con la ayuda del 'Equipo Carisma', cuyos miembros actuarán con voluntad propia. Cuando les hayamos vencido, habremos desbloqueado el territorio 'Ruinas Camufladas', al que podremos ir al día siguiente, tras haber descansado en 'Risco Sharpedo'. Visitar este territorio nos podrá servir para reclutar más tipos de Pokémon, no formará parte de ninguna misión especial.

Capítulo extra 6

La pesadilla de Azurill

Tras realizar varias misiones de los tablones del Pokégremio, un día, tras irnos a la cama, veremos que se acerca una tormenta. Según la secuencia que vemos a continuación, esta tormenta, tiene relación



con la deformación del espacio, la misma que nos impide evolucionar a nuestros dos Pokémon. Por lo visto, la está causando un Pokémon llamado Darkrai, mientras que otro Pokémon, Cresselia, intenta detenerlo para evitar que la deformación del espacio aumente. Al día siguiente, volveremos a realizar misiones de los tablones y, tras ellas, al irnos a la cama, Cresselia nos hablará en sueños. Nos dice algo sobre que nuestra mera existencia en este mundo acabará por destruirlo. Al levantarnos, volveremos a realizar algunas misiones de los





tablones. Cuando volvamos a irnos a la cama, Cresselia volverá a hablarnos en sueños. Esta vez se explica con más detalle. Según dice, debido a que somos un humano procedente del futuro, y que no somos de este mundo, nuestra presencia en él está provocando una deformación del espacio. Si no nos vamos, el mundo se destruirá. Al despertarnos, y salir de 'Risco Sharpedo', Bidoof, viene a avisarnos de que hay un problema con Azurill. En el Pokégremio veremos que Azurill lleva días sumido en una pesadilla de la que no despierta. Para intentar entrar en su sueño, y averiguar qué le pasa, iremos a buscar a Drowzee quien, según dice Magnemite, se encuentra en el 'Monte Tribulaciones' **(1)**, que es el territorio de nuestra próxima aventura. Antes de partir, nos aprovisionaremos, teniendo en cuenta que sólo iremos con los dos Pokémon principales.

SUEÑOS COMUNES

Superadas las diecinueve plantas de este territorio **(2)**, encontraremos a Drowzee en el 'Pico Tribulaciones'. Éste aceptará de buen grado acompañarnos para ayudar a Azurill. A continuación, nos aprovisionaremos para entrar, con nuestros dos compañeros principales, en el sueño de Azurill. Drowzee nos envía dentro.

En la decimoctava y última planta de este territorio encontraremos a Cresselia. Ésta, nos vuelve a contar que debemos desaparecer para evitar la destrucción del mundo. Aquí nos damos cuenta de que también le habla en sueños a nuestro compañero ya que, por lo visto, su existencia también perjudica al planeta. Cresselia intentará eliminarnos, pero la voz de Drowzee, que entrará al sueño preocupado por nuestra tardanza, interrumpirá su ataque, lo que nos salvará de ser eliminados. Cresselia se despide asegurando que volverá a encontrarnos. Justo después, aparece Drowzee en nuestra sala, y nos envía de vuelta al 'Pokégremio'. Esa misma noche, mientras dormimos, nos percatamos de que nuestro compañero no está en su cama. Ha subido las escaleras y está fuera, pensando en todo lo ocurrido. Hablando con él, se nos dará a elegir entre varias respuestas. Primero elegiremos: "No lo sé", luego: "Hay algo extraño" y, por último: "Todo lo que dijo Cresselia". Con todo esto, volveremos a abrir una esperanza en el corazón de nuestro compañero. Tras ver el amanecer, decidiremos ir a la playa a ver a Lapras. Confiamos en que pueda decirnos algo acerca de la deformación del espacio.

Capítulo extra 7 Palkia, el guardián del espacio

En la playa, Lapras nos cuenta que existe un Pokémon, llamado Palkia, capaz de dominar el espacio. Este, según dice, se encuentra en la 'Grieta Espacial'. Poco más puede decirnos el bueno de Lapras acerca de nuestro problema.

Esa misma noche, Palkia se presenta en 'Risco Sharpedo' dispuesto a eliminarnos **(1)**. Parece tener la misma convicción que Cresselia. Nos teletransporta junto a él hasta cerca de la 'Grieta Espacial'. Una vez allí, evitando los ataques de Palkia, caeremos por un precipicio, llegando así a la entrada misma de la 'Grieta Espacial' **(2)**, que será nuestro próximo territorio a superar. Ésta consta de quince plantas, tras



las que llegaremos a un punto intermedio donde volver a guardar la partida. A continuación, entraremos en 'Corazón Grieta Espacial'. Superadas sus nueve plantas llegaremos a 'Sima Grieta Espacial', donde tendremos que luchar contra Palkia. Se trata de un Pokémon bastante poderoso, cuyos ataques nos arrebatan la mitad, o más, de nuestros PS, por lo que será aconsejable haber seguido bien las instrucciones de "Aprovisionamiento", habiéndonos provisto de varias 'Semillas Revivir'. Tras vencerle, caerá, como Azurill, en una pesadilla. Entonces, la voz de Drowzee sonará, preguntándonos si queremos entrar en la pesadilla de Palkia para, con esto, terminar de resolver nuestras dudas. Cuando se nos de a elegir, responderemos: "Entrar en la pesadilla". Una vez dentro, Palkia, con el mismo argumento que Cresselia, nos dirá que debe eliminarnos. Llegará entonces Cresselia, para eliminarnos ella misma. Palkia, al ver que estamos dispuestos a desaparecer por salvar el planeta, se percatará de que no somos malvados como Cresselia le había hecho creer. Entonces, justo antes de que Cresselia nos ataque, llegará otra Cresselia. Esta última, con un haz de luz, revelará la verdadera identidad de la primera. La que nos ha estado atormentando en sueños no era Cresselia, si no Darkrai, el verdadero responsable de la deformación del espacio. Este, justo antes de huir para evitar ser atrapado por Cresselia, nos dirá que nos esperará en el 'Cráter Oscuro'.

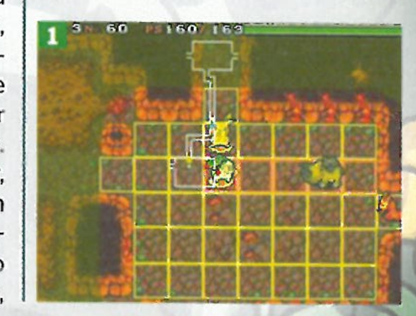


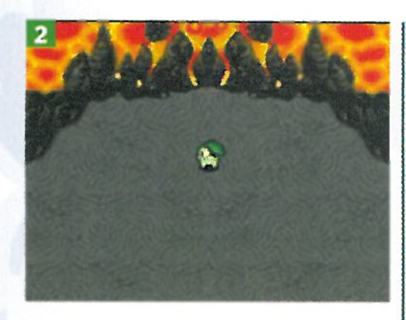
Capítulo extra 8 Darkrai, el culpable de todo

De vuelta en 'Aldea Tesoro', la verdadera Cresselia nos contará que Darkrai fue también quién intentó destruir la torre del tiempo. Por eso, al ver que fuimos capaces de detenerle, ha intentado engañarnos para eliminarnos sin tener que enfrentarse a nosotros. Tras la charla, iremos a por nuestras provisiones. Cresselia nos estará esperando en 'Risco Sharpedo' para que, cuando estemos listos, partamos hacia el 'Cráter Oscuro', nombre del territorio que nos disponemos a explorar.

EL CRÁTER OSCURO

Superados los primeros quince pisos de 'Cráter Oscuro' **(1)**, llegaremos a un punto intermedio donde guardar la partida, tras lo





que avanzaremos a 'Fosa Cráter Oscuro' **(2)**, que tiene catorce plantas más. Una vez superadas, nos harán llegar hasta 'Sima Cráter Oscuro', donde nos espera Darkrai. Éste nos cuenta que fue él quién provocó el accidente que, junto a Grovyle, sufrimos al viajar a este tiempo. También fue el culpable de que nos separásemos y de que nos convirtiésemos en Pokémon. Según cuenta, nos atacó mientras viajábamos en el tiempo.

Nuestro Pokémon principal, en un intento de proteger a Grovyle del ataque, recibió casi todo el golpe. Esto pudo ser motivo para que acabáramos en otra dimensión y, por eso, nos convirtiésemos en Pokémon. Después de contarnos todo esto, crea una ilusión en la que nos hace ver cómo nuestro compañero acepta unirse a él. Cuando nos lo proponga a nosotros responderemos: "...". Tras hacerlo, salimos de la ilusión. A continuación, nos rodean varios Pokémon contra los que tenemos que luchar: Magmotar, Aggron, Rhyperior, Mismagius y Magcargo, todos ellos muy poderosos. Tras vencerlos a todos, Darkrai, intentará escapar, pero aparece Palkia que le ataca mientras viajaba en el tiempo. Esto le causará la misma amnesia que él nos provocó a nosotros. De vuelta en 'Aldea Tesoro', todos se muestran muy felices con nuestra llegada **(3)**. Una vez más, hemos salvado el planeta. Todos los Pokémon pueden ahora vivir en paz. Darkrai, el culpable de todo, no volverá a molestarnos.

LA VIDA SIGUE.

A pesar de haber acabado ya todas las misiones principales del juego, nos queda mucho aún para que nuestro equipo obtenga



el rango experto. Seguramente nos quedarán también muchos Pokémon que reclutar para llegar a tenerlos a todos en nuestro equipo. Además, ¿recordáis a Manaphy?, ¡pues pronto volverá a 'Aldea Tesoro'! Sólo tendremos que seguir cumpliendo misiones de los tablones del 'Pokégremio' y, a medida que las vayamos realizando, esta y muchas otras sorpresas nos darán ganas de no dejar nunca de visitar los tablones del Pokégremio. La primera nos la dará Cresselia que, tras haber acabado el último capítulo, nos estará esperando al borde de 'Risco Sharpedo'. Tras hablar con ella nos pedirá que le dejemos unirse a nuestro equipo. Así que, ya sabes, aún queda mucho que explorar y muchos Pokémon que reclutar. ¡Sigue adelante con tu equipo y llévalo a lo más alto!

ESTRATEGIAS DE COMBATE

Ante un duro combate, es conveniente cambiar las tácticas y los movimientos activados de nuestro/s compañero/s. Lo podemos hacer abriendo el menú con "X", entrando en "equipo", seleccionando a nuestro compañero, y entrando, por último, en "tácticas" ó "movimientos". Por defecto, el Pokémon compañero tiene la táctica: "Vayamos juntos". Cuando estemos rodeados, o luchando contra Pokémon más poderosos, es conveniente cambiarla a "Ve a por ellos" **(1)**, para que así nuestro Pokémon nos ayude activamente en la batalla. En cuanto a sus movimientos, conviene que desactivemos los que no producen daño, tales como látigo, gruñido, etc. De esta forma, todos los movimientos de nuestro compañero harán daño al rival. Esto nos ayudará muchísimo en ocasiones difíciles. En el caso de que nuestro Pokémon principal tenga más de un ataque dañino, usaremos el que más daño haga.

OBJETOS

Por supuesto, siempre es recomendable, nada más entrar a los territorios, darle a los Pokémon los objetos que, al llevarlos encima, incrementan sus habilidades. Iremos consiguiendo más objetos a medida que vayamos encontrándolos en los diferentes territorios, aunque también podemos comprarlos en la 'Tienda Kecleon', dentro del 'Bazar Kecleon'. Todos los lazos tienen la cualidad de aumentar alguna característica del Pokémon, y algunos más de una. También hay otro tipo de objetos con cualidades parecidas como los pañales, las lentes, etc., que evitan que nuestros Pokémon, sean victima de una alteración de estado como envenenamiento, sueño, etc.

LAS ESFERAS

Si estamos muy rodeados, o el enemigo es tan poderoso que



tememos realmente ser debilitados en el combate, no dudes en echar mano de tus objetos. Los más útiles son las esferas **(2)**, y, dentro de estas, las mejores a utilizar son las siguientes:

- **Pausasfera**, que deja a todos los enemigos paralizados, dándonos así la oportunidad de atacarles mientras están inmóviles e indefensos.
- **Ofuscosfera**, que deja a todos los enemigos en estado de confusión, con lo que sus ataques y movimientos se vuelven impredecibles. Pueden atacar al vacío, a otros enemigos... o a nosotros.
- **Soporesfera**, su efecto es parecido al de la 'Pausasfera', solo que ésta, en vez de paralizados, deja a los enemigos dormidos, aunque igual de indefensos.
- **Señuelosfera**, que convierte al Pokémon contra el que la usemos en un señuelo, con lo que podrá ser atacado por otros enemigos.
- **Temoresfera**, que deja a todos los Pokémon enemigos de la sala aterrorizados, con lo que huirán tan lejos como puedan de nosotros. Así tendremos tiempo de huir si así lo deseamos.



Ninguna de estas esferas tiene un efecto permanente, por lo que será conveniente llevar siempre más de una.

OTROS OBJETOS

También, son muy útiles los objetos que incrementan nuestras características. Por ejemplo, es muy efectiva la 'Semilla Ira', que incrementa mucho nuestro ataque especial. Tambié, es muy efectivo, el Periscopio **(3)**, que aumenta las probabilidades de asestar un golpe crítico. También, si queremos huir de la habitación, es muy efectiva la 'Semilla Pura', que nos transporta inmediatamente a la sala donde está la escalera a la siguiente planta, así nos permite huir del peligro sin sacarnos del territorio y sin tener, por lo tan-



to, que volver a empezar desde la primera planta (como hace la 'Fugasfera'). Poco a poco, iremos aprendiendo a usar estos y muchos otros objetos que nos beneficiarán mucho en nuestras misiones.

OBJETOS ARROJADIZOS

Tras acabar un combate es posible que nos hayan quedado pocos PS. Si seguimos avanzando en el mapa, nuevos enemigos vendrán a cerrarnos el paso. En estos casos de desigualdad, es muy útil atacarles con los objetos arrojadizos, tales como los palos, las espinas,



los geoguijarros, etc. Estos, los podremos asignar en el menú de objetos, así, podremos lanzarlos pulsando 'L+R'. Con esto, podremos eliminar al enemigo antes de que llegue a nuestro lado para atacarnos o, al menos, debilitarlo un poco para poder eliminarlo en el menor tiempo posible.

Tras haber salido victorioso de cualquiera de nuestras batallas, es recomendable volver a las configuraciones por defecto, es decir, volver a poner la táctica "Vayamos juntos", para que el Pokémon no se lance solo a la batalla, o se pierda por el territorio. Además, debes volver a activar los demás movimientos de nuestros compañeros, para que estos no gasten todos los PP de sus ataques dañinos.



PROTEGE AL LÍDER

También hay territorios, como el 'Dojo Final', en los que lo único que nos haría tener que volver a empezar sería perder a nuestro líder. En estos casos, cuando el líder esté a punto de ser eliminado y no tengamos ningún objeto ni movimiento curativo, o los ataques del enemigo sean tan poderosos que pueda eliminarnos aunque recuperemos PS, podremos apartarnos hacia atrás para que uno de nuestros compañeros ocupe nuestro lugar al frente del ataque. De este modo, serán ellos los que reciban los golpes, mientras nosotros recuperaremos algunos PS, ya sea consumiendo objetos, realizando algún movimiento que nos ayude a recuperar PS, o simplemente esperando (pulsando 'A+B') mientras nuestros compañeros se encargan de combatir. Otra cosa es que estemos rodeados y no tengamos ninguna baldosa a la que apartarnos. En este caso, la única opción sería la 'Semilla Pura', cuyo funcionamiento ya hemos explicado antes.

SITUACIONES DURAS

En la mayoría de nuestras exploraciones no será necesario recurrir a tantas artimañas, ya que, por lo general, no tendremos muchos problemas para superarlas. Los verdaderos escoyos serán los jefes finales de cada territorio como, por ejemplo, Drowzee, Groudon o Luxray. A continuación, pondremos algunos ejemplos de situaciones en las que tendremos que recurrir a estas estrategias de combate:

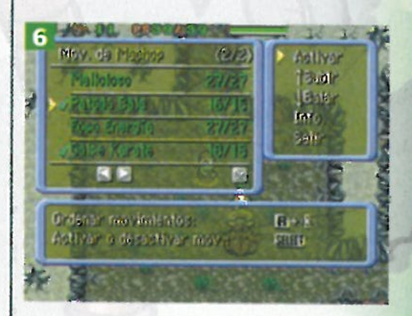
1. Esperar y recuperar PS:
Si después de un combate hemos perdido muchos PS, y no tenemos ningún objeto ni movimiento que nos ayude a recuperarlos, podemos parar en una esquina a salvo y pulsar 'A+B' que, como verás en la lista de controles, sirve para esperar y recuperar PS. Estos se recuperan automáticamente, poco a poco, después de cada combate, mientras sigamos andando por el territorio. Pulsar 'A+B' sirve para que el tiempo corra más deprisa, por lo que recuperaremos nuestros PS, también a mayor velocidad. No obstante, esto también implica que los Pokémon salvajes se muevan más rápido y, por lo tanto, lleguen hasta donde estamos para atacarnos. En el momento en que podamos ver a un Pokémon enemigo en la pantalla dejan de aumentar rápido nuestros PS, y vuelve el tiempo a su velocidad normal. Esta táctica puede ser un arma de doble filo. Por un lado, nos beneficiamos de poder recuperar nuestros PS sin tener que seguir avanzando por el territorio (ya que, si no presionamos 'A+B', mientras estemos totalmente quietos, el tiempo no pasará y, por tanto, tampoco subirán los PS) pero, por el otro, nos exponemos a que nos rodeen varios Pokémon salvajes, con lo que el combate se nos complicará un poco. Es entonces cuando conviene recurrir a las estrategias antes comentadas.

2. Nido de monstruos:
Los nidos de monstruos **(4)** comienzan a aparecer a partir del capítulo 12, en el territorio 'Cueva Cristal'. Aparecen repentinamente, mientras exploras un territorio, al entrar en una sala que aparentemente no tiene nada especial. Ésta, se llena de repente de Pokémon enemigos y objetos, mientras que, en el cuadro de diálogo, te aparece el mensaje: "Has entrado en un nido de monstruos". Para estos casos, a parte de activar las estrategias de combate, también será muy conveniente habernos provisto con buenas esferas **(5)**, y utilizarlas como hemos explicado en "Estrategias de combate".





3. Jefes finales de los territorios:
A estos súper enemigos no los encontraremos en nuestras exploraciones independientes, ni tampoco aparecerán en las misiones de los tablones. Suelen sorprendernos al final de las misiones principales del juego. Se trata, por lo tanto, de enemigos muy poderosos, contra los que recomendamos poner en práctica las estrategias de combate **(6)**. Eso sí, hay un inconveniente: contra ellos no podremos utilizar esferas. De hecho, si lo intentamos, nos aparecerá un mensaje que dirá que una extraña fuerza en el ambiente nos impide hacerlo. Por todo esto, tendremos que elegir bien los ataques de nuestro Pokémon **(7)**, así como el momento en el que utilizar cada objeto.



APROVISIONAMIENTO

Antes de cada exploración, lo primero es siempre aprovisionarnos bien. Sin nuestros objetos, seríamos presa fácil para nuestros

enemigos, por lo que estos ejercen un papel muy importante en nuestra aventura. A continuación, explicaremos como prepararnos bien antes de realizar cualquier exploración.

Lo primero es ir al 'Banco Duskull'. Una vez allí, retiraremos todo el dinero que tengamos guardado de anteriores exploraciones y/o de las recompensas. Tras haberlo hecho, iremos directos a la 'Consigna Kangaskhan', donde también se guardarán automáticamente los objetos que obtengamos como recompensa por las misiones. Aquí llega el momento de empezar a elegir. Explorando los territorios encontraremos gran variedad de objetos. Los guardaremos todos sin importarnos que muchos de ellos estén ya repetidos, ya que podemos guardarlos en consigna para que nos sirvan



en futuras misiones **(8)**. A continuación incluimos una completa lista de los objetos que conviene llevar repetidos en la bolsa:

- **Baya Aranja**, que recupera 100 PS (al menos 5).
- **Semilla Cura**, que cura cualquier alteración de estado como envenenamiento, parálisis, quemaduras, etc. (de 2 a 5, dependiendo de si



llevamos o no algunas bayas de curación de estado como 'Baya Melocotón', 'Safre', 'Zreza', etc.). Las esferas citadas en "Estrategias de combate" (las llevaremos repetidas dependiendo de la variedad que tengamos, entre 'Pausasfera', 'Soporesfera' y 'Ofuscosfera', las tres mas útiles, llevaremos al menos 4).
- **Manzanas y Manzanitas**, que nos llenarán la tripa (son muy importantes, ya que en casi todos los territorios se nos vaciará la tripa antes de que lleguemos al final, lo que provocará que perdamos un PS por turno; de estas intentaremos llevar siempre al menos 4).
- **Elixir Máximo**, que restaura los PP de nuestros ataques (al menos 4).
- **Semilla Revivir**, que reanima a cualquiera de nuestros Pokémon tras haber sido debilitado (puede que sea el objeto más importante ya que, gracias a él, no tendremos que volver a comenzar un territorio por que alguno de nuestros Pokémon haya sido debilitado; llevaremos al menos 4 en la bolsa).

Inicialmente no nos cabrán todos estos objetos en la bolsa, aunque tampoco tendremos tanta cantidad. Iremos encontrando más objetos a medida que vayamos realizando las misiones, al mismo tiempo que irá creciendo el tamaño de nuestra bolsa. Si llegase el momento en que tuviésemos las cantidades de objetos indicadas, pero aún no nos entrasen en la bolsa, lo mejor es reducir la cantidad de cada uno de estos, manteniendo las mismas proporciones.

MEJORA HABILIDADES

Aparte de los objetos anteriores, están los que aumentan las características de nuestros Pokémon. Para que activen su función , habrá que dárselos al Pokémon en cuestión. Los hay de muchos tipos: 'Pañales', 'Lazos', 'Antiadhesivo', 'Gafas', 'Periscopio', etc.). Cada Pokémon sólo podrá llevar uno de estos a la vez, por lo que será conveniente llevar de dos a cuatro en la bolsa, dependiendo de si el territorio permite entrar con cuatro miembros del equipo, o



sólo con nuestros dos Pokémon principales. No obstante, también están los objetos que basta con llevarlos en la bolsa para beneficiar a algún Pokémon. Estos objetos sólo los encontramos dentro de los cofres. Cada uno beneficia sólo a ciertos Pokémon, así que, dependiendo de si llevamos o no a esos Pokémon en nuestro equipo, llevaremos el objeto encima o lo dejaremos en la consigna.
También es aconsejable llevar algún objeto arrojadizo, para poder atacar a los enemigos antes de que lleguen hasta nosotros. Llevaremos el dispongamos en mayor cantidad.

ESPACIO EN LA BOLSA

Tras el aprovisionamiento, será siempre aconsejable dejar al menos cinco huecos en la bolsa, ya que tendremos que almacenar los mejores objetos que encontremos en el territorio. Si encontramos un objeto valioso que no nos cabe en la bolsa, tendremos dos opciones. O consumimos alguno, o cambiamos el nuevo por el de menos valor que tengamos. Recomendamos soltar los que producen efectos negativos, tales como 'Semilla Torpeza', 'Semilla Alucinógena', 'Semilla Sueño', etc **(9)**. Si optamos



por consumir algo, miraremos si nuestra tripa está bastante vacía para consumir alguna manzanita. De no ser así, también podríamos darle alguna 'Baya Aranja' a algún miembro del equipo que la necesite, o tirar algún alimento que se haya convertido en 'Grimmerola' a causa de haber caído en alguna trampa.

GUARDA LOS OBJETOS

Es muy importante dejar en la consigna, tras cada exploración, todos los objetos que superen las cantidades indicadas antes, así podremos disponer de ellos para futuras exploraciones **(10)**.

También pasaremos siempre por el 'Bazar Kecleon' para comprar algunos objetos. Una vez allí, compraremos todos los objetos que hemos aconsejado, tanto en este apartado como en el de "Estrategias de combate". No te preocupes si ya los tenemos, nos servirán para guardarlos en la consigna. Si el dinero no nos llega para todos, compraremos aquellos de los que menos cantidad tengamos, empezando por los más importantes, como son 'Semilla Revivir', 'Baya Aranja' y 'Manzana'.
Tras haber hecho todo esto, podremos volver al 'Banco Duskull' para depositar todo el dinero que nos haya sobrado. Entonces estaremos listos para partir hacia nuestro próximo territorio.





ALDEA TESORO



POKÉGREMIO (1)

El 'Pokégremio' lo encontramos en la parte noreste de la aldea, dirigiéndonos, en el cruce de los cuatro caminos, hacia arriba. Es aquí donde nuestros Pokémon, y muchos otros, se preparan para llegar a ser unos grandes exploradores. En la planta -1, encontramos los tablones con las misiones, y el Registro Chimecho. En la planta -2, está Trueques Croagrunk, y el puesto de vigías. También, nuestra primera habitación, donde vendremos a guardar la partida durante gran parte del juego.



BANCO DUSKULL (2)

Se sitúa en la zona este de la aldea. Es el primero que vemos conforme salimos del Pokégremio. Aquí podremos traer el dinero que encontramos en los territorios. El banco nos lo guardará mientras estamos cumpliendo las misiones. De esta manera, no nos arriesgaremos a perderlo siendo debilitados en algún territorio. Puedes depositar, o sacar, tu dinero siempre que quieras.



ENLACES ELECTIVIRE (3)

Está a la izquierda del Banco Duskull, en la parte este de la aldea. Aquí podremos enlazar nuestros movimientos según lo creamos oportuno. Se recomienda, por ejemplo, enlazar los movimientos de ataque, es decir, los que hacen daño, con los que no lo hacen (tales como 'Látigo', 'Gruñido', 'Polvo Veneno' o 'Aromaterapia', entre muchos otros), ataques que alteren las características o el estado de nuestros rivales o compañeros. Una ventaja de esto es, por ejemplo, no tener que decidir entre usar (o activar en nuestros compañeros), los ataques dañinos o ese otro tipo de ataques.

Es bueno que sepamos también que, al usar un movimiento enlazado, el primero en realizarse será el primero por orden de lista. Es recomendable organizar bien los ataques. Con 'R' y la cruceta de dirección, hacia arriba o hacia abajo, podemos crear el mejor enlace posible. Por ejemplo, si enlazamos un ataque que baje la defensa del adversario con otro que hace daño al rival, sería conveniente poner en primer lugar el que baja la defensa, así el ataque de después hará más daño a nuestro enemigo.



Pero enlazar movimientos también tiene sus inconvenientes, y es que, al utilizar un movimiento enlazado, gastaremos un PP de cada ataque, y cuanto más ataques enlacemos, más rápidamente vaciaremos la tripa.

Cada par de movimientos que enlacemos nos costará 500 p. Podremos desenlazarlos gratis cuando queramos, incluso en mitad de un territorio.

BAZAR KECLEON (4)

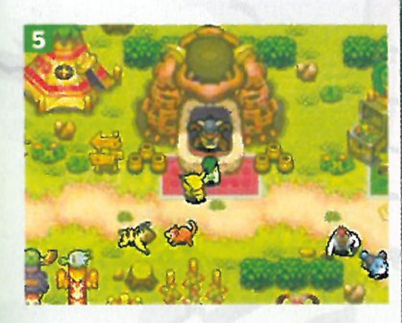
Este puesto lo encontramos en la parte oeste de la aldea, junto a la 'Consigna Kangaskhan'. Aquí podremos venir a comprar muchos tipos de objetos. Tiene dos puestos distintos: 'Almacenes Kecleon', a la derecha, y la 'Tienda Kecleon', a la izquierda. En el primero podremos comprar esferas, muy importantes en algunas misiones, y MT.



Las MT son objetos con los que podemos enseñar nuevos movimientos a nuestros Pokémon. Algunos, según el tipo, pueden aprenderlos unos Pokémon y otros no. En la 'Tienda Kecleon', la del tendero de la izquierda, se venden objetos más comunes, como manzanas, manzanitas, bayas de todo tipo, elixires, gomis de distintos colores o semillas de distintos tipos.

CONSIGNA KANGASKHAN (5)

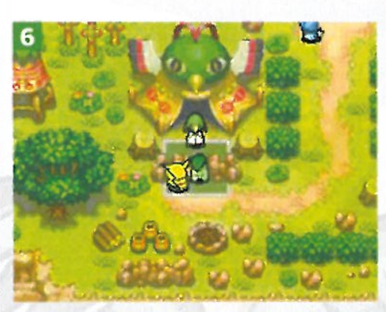
Es el establecimiento situado más al oeste de toda la aldea. En él, podremos guardar todos los objetos que encontremos en los territorios, los que compremos en el 'Bazar Kecleon', o aquellos que consigamos como recompensa tras cumplir alguna misión. Por supuesto, tal y como ocurre en el 'Banco Duskull', podremos depositar y sacar nuestros objetos



siempre que queramos. El único inconveniente es que el almacén tiene un límite, es decir, no podremos meter todos los objetos que queramos. Iremos desbloqueando mayores tamaños de almacén según cumplamos misiones.

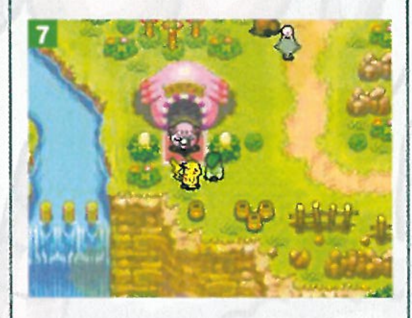
ANTICUARIO XATU (6)

Lo encontramos en la parte oeste de la aldea, tomando hacia abajo el camino que está justo enfrente del 'Bazar Kecleon'. Este se desbloquea, junto con la 'Guardería Chansey', al iniciar el capítulo 10 del juego. Aquí podremos traer los cofres que encontremos en los territorios. Xatu nos lo abrirá, dándonos el objeto de su interior, por un módico precio de 150 p.



GUARDERÍA CHANSEY (7)

Este establecimiento lo hallamos tomando hacia abajo el camino que hay entre 'Enlaces Electivire' y 'Banco Duskull', junto al 'Dojo Marowak'. Lo desbloqueamos, junto al 'Anticuario Xatu', Al iniciar el

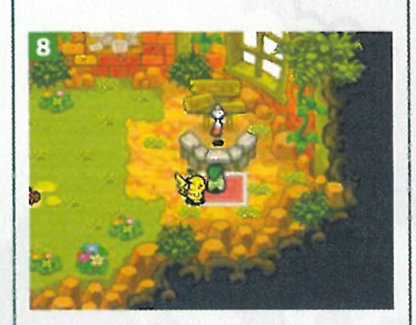


capítulo 10. Aquí podremos traer los huevos que encontremos en los territorios. Chansey, de manera gratuita, cuidará de ellos hasta que eclosionen. Para saber cuándo ocurrirá esto, tendremos que visitar de vez en cuando la guardería para ver como está. En una de las visitas, el huevo eclosionará. Se nos dará, entonces la opción de incorporar al Pokémon a nuestro equipo. Dado que acaba de nacer, el Pokémon será de nivel uno.

REGISTRO CHIMECHO (8)

En el capítulo 5 se abre, por fin, el 'Registro Chimecho'. Desde ese momento podremos reclutar nuevos Pokémon para nuestro equipo. Para ello, sólo tendremos que vencerlos en combate. Al debilitarlos, tendremos una pequeña probabilidad de que se quieran unir a nuestro equipo. Para lograrlo, no podemos hacer nada, simplemente vencerlos. Puede que desaparezcan de la pantalla, como ha pasado hasta ahora cuando debilitábamos a un Pokémon enemigo, o puede que permanezcan en la pantalla y nos pidan que le aceptemos en nuestro equipo. Recluta Pokémon de tantos tipos distintos como puedas, así tendrás más donde elegir a la hora de buscar un ataque u otro para, según su tipo, hacer más daño al rival. En el 'Registro Chimecho', no hay límite de Pokémon. Puedes tener en tu equipo tantos Pokémon como quieras, sin embargo, en la mayoría de las misiones y territorios podrás llevar un máximo de cuatro Pokémon en el equipo, a excepción de algunas misiones especiales en las que sólo podrás llevar a tu Pokémon principal y al compañero que elegiste. No es necesario decirles que sí a todos los Pokémon que quieran unirse a nuestro grupo. Coger dos Pokémon iguales no te va servir de nada, a no ser que te guste mucho ese Pokémon y quieras tenerlo por partida doble para ir a los territorios. Ten en cuenta que es aconsejable tener, si es posible, cuatro Pokémon de tipos distintos para tener así siempre un ataque eficaz contra cualquier tipo de adversario.

Para saber, en cada planta de cada territorio, que Pokémon pueden ser reclutados para tu equipo, sólo tienes que abrir, el menú (con el botón 'X'), a continuación, entras en el submenú 'Otros' y, una vez



allí, pulsar sobre 'Posibles reclutas'. En ese momento aparecerá una lista de los Pokémon con los que nos podremos encontrar en la planta en la que estemos.

TRUEQUES CROAGRUNK (9)

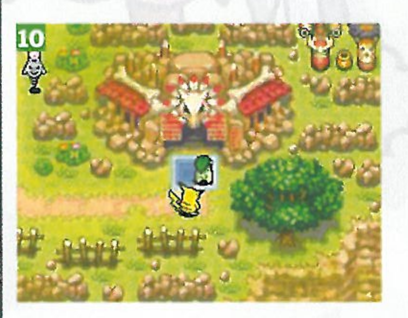
Este puesto se encuentra dentro del 'Pokégremio', concretamente en la planta -1. Aquí podemos cambiar algunos de los objetos



que obtenemos en los cofres, una vez han sido abiertos por Xatu, por objetos especiales.

DOJO MAROWAK (10)

Lo encontramos en la parte este de la aldea, tomando hacia abajo el camino que hay entre 'Enlaces Electivire' y 'Banco Duskull', junto a la 'Guardería Chansey'. Al igual que el 'Registro Chimecho', esta zona también se abre al iniciar el



capítulo 5. Aquí podremos venir a entrenar para subir de nivel a nuestros Pokémon. El entrenamiento consistirá en completar territorios como en las misiones, solo que aquí no podremos llevar ningún objeto en la bolsa, así que, cuando queramos ir a entrenar, iremos antes a la 'Consigna Kangaskhan', y depositaremos el mayor número de objetos posibles. El almacén tiene un límite de objetos para guardar. Este irá creciendo a medida que vayamos superando misiones. En el mismo 'Dojo' encontramos también, tras desbloquearlo, el 'Dojo Final'.

DOJO FINAL (11)

El 'Dojo Final' lo encontramos dentro del 'Dojo Marowak'. Una pared se ha derrumbado, quedando tras ella la entrada a un nuevo territorio. El encargado del 'Dojo' nos aconseja no entrar a él, ya que su abuelo, debido a su peligrosidad y gran dificultad, decidió tapiar la entrada para que nadie volviese a intentar superarlo. Hay varias

cosas que lo hacen especialmente difícil. Al igual que en el resto del 'Dojo', no podremos llevar ningún objeto, por lo que iremos, antes de entrar, a dejar todos nuestros objetos en la 'Consigna Kangaskhan', y nuestro dinero en el 'Banco Duskull'. Lo que hace que esto sea realmente un grave problema son sus 49 largos pisos. Tendremos que recorrerlos todos sin una sola 'Manzana', por lo que es muy probable que fallezcamos debido al hambre. No obstante, a lo largo de sus cuarenta y nueve plantas, podremos encontrar gran variedad de objetos; con mucha suerte alguno será una 'Manzana'. Lo malo es que, debido a la posibilidad de morir de hambre, tendremos que ir con mucha prisa, malgastando el menor tiempo posible, es decir, avanzando por las escaleras a toda velocidad, sin pararnos a explorar todas y cada una de las plantas. Es justo



lo contrario de lo que habíamos aconsejado hasta ahora.

Eso sí, alguna ventaja tendremos: podremos llevar hasta cuatro Pokémon de nuestro equipo y, aunque alguno de estos sean debilitados, podremos seguir adelante. Únicamente la pérdida del líder sería la que nos haría tener que volver a empezar desde la primera planta. Además, durante el mismo territorio podremos ir reclutando Pokémon para nuestro equipo, de manera que, si perdemos algún miembro, podremos sustituirlo por el próximo Pokémon que reclutemos. Éste se unirá a nuestra exploración de inmediato y con todos sus PS y PP.

Volviendo al tema del hambre, si llega el momento en que tengamos la tripa vacía (a partir de ahí perderemos un PS por turno), y no tenemos ninguna 'Manzana', tendremos que echar mano de todas las Bayas y Semillas que tengamos.Éstas sólo llenan ligeramente la tripa (cinco puntos), pero serán suficientes para ir tirando hasta que encontremos una nueva 'Manzana', o hasta que lleguemos al final del territorio. Otra manera de llenar tu tripa al máximo es, si hemos recogido alguna 'Semilla Revivir', dejar que el hambre termine por acabar con nosotros. La 'Semilla Revivir' hará que volvamos con todos nuestros PS, todos los PP de nuestros ataques, y con la tripa llena al 100%. Es una solución extrema, sólo la utilizaremos en caso de no tener ningún objeto con la que llenárnosla, ya que la 'Semilla Revivir', es muy valiosa y no conviene gastarla sin necesidad.

Es muy probable que, debido a su gran dificultad, necesitemos varios intentos para llegar hasta el final de este duro territorio, pero no importa las veces que nos debiliten, ya que entramos sin ningún objeto ni dinero, por lo que no tendremos nada que perder. Sin embargo, sí hay mucha experiencia que ganar. Eso sí, cuando volvamos a entrar, entraremos con los Pokémon de nuestro equipo que quedaban en pie cuando debilitaron a nuestro líder, así que, si no nos gusta cómo quedó el equipo, ya sea por que quedaron menos de cuatro, o por los tipos de Pokémon que teníamos, habrá que ir al 'Registro Chimecho' para formar otro equipo antes de volver a entrar.

PEQUEÑOS SECRETOS DEL BUEN EXPLORADOR

A continuación, explicaremos ciertos secretos que nos ayudarán bastante a llevar a cabo nuestras exploraciones.

➲ **Para consumir el menor número de turnos posibles,** consiguiendo así que nuestra tripa se vacíe más lentamente, no curvaremos nunca en ángulo recto para llegar a un objeto, ya que consume dos turnos. Lo haremos, siempre que se pueda, en diagonal, para así gastar un solo turno.

➲ **Nunca pisaremos una baldosa mágica** tras haber aumentado nuestras características de cualquier forma, ya que esto eliminaría inmediatamente el efecto de la mejora.

➲ **Guardaremos siempre la partida** antes de partir a cualquier misión. De este modo, si nos debilitan en el territorio, siempre podremos reiniciar el juego desde donde lo guardamos. Así evitaremos perder los objetos y el dinero que llevemos encima.

➲ **Al pasar de una planta a otra** usando las escaleras, apareceremos en la siguiente planta totalmente curados de cualquier alteración de estado o de características que sufriésemos en ese momento. Con este truco podremos ahorrarnos el consumir algún objeto de curación de estado, o el tener que ir a buscar alguna baldosa mágica. Si estamos cerca de las escaleras, no hay que dudarlo. Eso sí, esto no sirve para recuperar los PS.

➲ **Algunos territorios tienen un punto intermedio** para guardar la partida. Es bueno saber que, en estos puntos, recuperaremos absolutamente todos los PS de cada Pokémon del equipo, además de todos los PP de sus ataques. Ya que sabemos cuántas plantas hay en cada territorio, podremos gastar sin escrúpulos los PP de nuestros mejores ataques cuando nos acerquemos a estos puntos.

DIFERENCIAS ENTRE "EXPLORADORES DEL TIEMPO" Y "EXPLORADORES DE LA OSCURIDAD"

Las diferencias entre ambas versiones del juego son pocas. Tanto la historia en sí, como su desarrollo, es idéntica en ambos casos. La diferencia reside en ciertos Pokémon y objetos exclusivos para cada versión.

También hay algunos que, aunque aparezcan en ambas versiones, sólo pueden ser reclutados en una de ellas. Es el caso, por ejemplo, de Celebi, el Pokémon capaz de viajar en el tiempo, que sólo pueden reclutarse en Exploradores del Tiempo.

En cuanto a los objetos, son menos las diferencias.

POKéMON Y OBJETOS EXCLUSIVOS DE CADA VERSIÓN

Exploradores del Tiempo		Exploradores de la Oscuridad	
Pokémon	**Objetos**	**Pokémon**	**Objetos**
Lucario Pachirisu Celebi Riolu Butterfree Combee	Detienesfera Semilla Vil	Lopunny Mewtwo Rotom Beedrill Buneary Burmy	Pausasfera Semilla Ira

ROL CON SABOR A CLÁSICO

Dragon Quest Capítulos de los Elegidos

Ser un héroe no es fácil, pero con esta guía y el aventurero que hay en ti, ¡esto está "tirao"!

Info extra

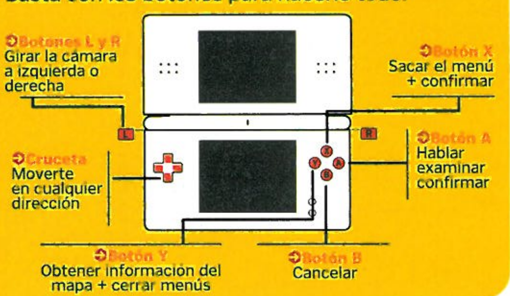


- **Tipo de juego:** RPG
- **Niveles:** 5 Capítulos
- **Modos de Juego:** Historia
- **Extras:** Modo intercambio
- **Tipo de Guía:** Paso a paso
- **Esta guía contiene:**
  - Capítulos 1-5
  - Extras y Consejos
- **Dificultad:** No muy alta
- **Hemos acabado el juego en:** 40 Horas
- **Habilidades:** Lucha por turnos

Para amantes del rol más clásico

CONTROLES DEL JUEGO

No se utiliza la pantalla táctil ni el micrófono. Basta con los botones para hacerlo todo.



CONSEJOS INICIALES

Personajes (Los Elegidos)

HÉROE/HEROÍNA (TU PERSONAJE):
Es el auténtico protagonista de la historia. Al principio del juego elegimos su nombre y su sexo, aunque no lo volvemos a manejar hasta el capítulo 5 de la aventura **(1)**. Sin duda es el personaje más equilibrado y con mejor relación entre magia y fuerza a la hora de pelear.


1

RAGNAR MCRYAN:
El protagonista del primer capítulo del juego es un caballero que pertenece a la guardia real. Su misión consiste en investigar la desaparición de niños que está sufriendo el reino. Se trata de un guerrero fuerte, pero no tiene la más remota idea de utilizar magia.

ALENA:
Se trata de una muchacha alegre y audaz que quiere probar su propia valentía, debido a lo cual escapa del castillo de su padre, un poderoso Zar. Su principal fuerte es la velocidad, que le permite atacar primero durante los combates. Al igual que Ragnar, no puede usar magia.

BORYA:
Es un hechicero y ha trabajado como maestro de la joven Alena desde que ésta era una niña. Borya es uno de los personajes más débiles del juego, pero tiene hechizos para descubrir el contenido de los cofres o cambiar entre día y noche.

KIRYL:
Se trata de un joven habitante del castillo de Zamovska y está enamorado de Alena. Es muy útil a la hora de lanzar hechizos curativos, sobre todo al tener un nivel alto de experiencia, pero no especialmente fuerte al atacar.

TORNEKO TALOON:
Este personaje decide emprender un viaje para cumplir su sueño: convertirse en el mercader más importante y famoso del mundo. En los combates no es especialmente fiable, pero dispone de habilidades como evitar a los enemigos o encontrar objetos ocultos.

MAYA:
Una bailarina atractiva y llena de talento. En las batallas, es capaz de realizar conjuros muy poderosos. Al igual que Meena, está buscando al asesino de su padre para vengarse de él.

MEENA:
Es la hermana gemela de Maya, aunque a la hora de pelear resulta muy distinta. Su principal utilidad consiste en realizar hechizos curativos. Por el contrario, es más débil atacando que su hermana.



Lugares comunes

IGLESIAS:

Son edificios sagrados que puedes encontrar en todos los pueblos **(3)**. Principalmente sirven para salvar tus progresos, pero



los sacerdotes también pueden resucitar a los caídos, curar envenenamientos y maldiciones y adivinar cuánta experiencia te falta para alcanzar el próximo nivel (estas últimas acciones cuestan bastante dinero).



TIENDAS:

En total existen tres tipos distintos: de objetos, de armas y de armaduras y escudos **(4)**. Puedes encontrarlas en todos los pueblos, aunque contienen mercancías distintas dependiendo del lugar. Por supuesto comprarte cosas cuesta dinero, pero como se consigue derrotando enemigos o vendiendo accesorios que no quieras, es bastante fácil ahorrar con rapidez.

POSADAS:

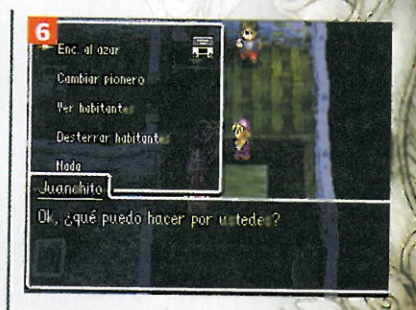
Es el lugar en el que los personajes pueden descansar y recuperar su salud y su magia totalmente. Pasar la noche en una posada también cuesta dinero, pero por suerte no mucho (depende del lugar donde te encuentres).

Lugares especiales

EL REINO DE LAS MINIMEDALLAS:

Durante el juego vas encontrando unas monedas doradas llamadas minimedallas. Cuando llegues al capítulo 5, puedes cambiarlas por jugosos objetos en un pequeño reino situado al noroeste del mapa





del mundo. Para ello, habla con Rey Ecito, el monarca del lugar. Puedes ver la lista de Minimedallas en la sección "EXTRAS" que encontrarás al final de esta guía **(5)**.

LA CIUDAD DE JUANCHITO:

En un momento determinado del juego, encontrarás que un personaje llamado Juanchito decide formar su propia ciudad. Entonces tendrás que reclutar colonos para hacerla crecer. Cuando hayas conseguido suficientes, podrás conectarte a las consolas de otros jugadores por medio de unos avatares llamados pioneros **(6)**.

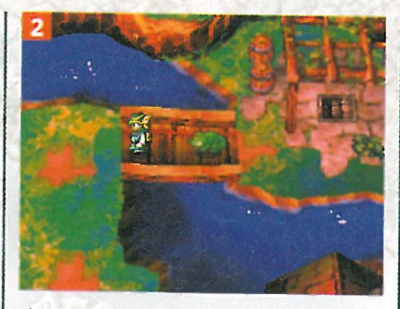
GUÍA

Prólogo

LISTA DE ÍTEMS
- **Hierba medicinal (2)**
- **Simiente de fuerza**
- **Planta fierabrás**
- **3 monedas**

Antes de nada, decide el nombre y el sexo del personaje principal. Después encontrarás a tu héroe en el suelo, cansado de entrenar **(1)**. Cuando tengas el control del personaje, rompe los barriles y tinajas que verás a tu lado. En total, encontrarás una simiente





de fuerza, una planta medicinal y 3 monedas. Acto seguido, sube por las escaleras del fondo.

Destruye los objetos que hay en el exterior de la mazmorra para conseguir una planta fierabrás. Un poco más adelante, en el puente, te encontrarás con una rana **(2)**. Síguela de nuevo dentro del sótano en el que estabas al comenzar el juego.

Tras descubrir su auténtica personalidad (una chica llamada Elisa) continúa hasta llegar al pueblo. Entra en la casa de la izquierda, recoge la planta medicinal que hay en el barril y habla con el hombre que resulta ser... itu padre, chaval! Presta atención a la conversación y después guarda la partida.

Capítulo 1 Ragnar McRyan y el Caso de los Niños Desaparecidos

REGIÓN DE BURLANDIA

LISTA DE ÍTEMS
- **Planta medicinal (2)**
- **3 monedas**
- **Planta medicinal**
- **Simiente de fuerza**
- **Escudo de cuero**
- **40 monedas**

Prepárate, porque ahora vas a tomar el papel de un caballero llamado Ragnar. Después de escuchar las palabras del rey, puedes investigar un poquillo por la zona, hablar con los personajes y conseguir una planta medicinal del mueble de abajo a la derecha. Cuando acabes, sal al exterior del castillo, al pueblo de Burlandia.

Una vez fuera, rompe los barriles que hay junto a la tienda de la derecha para obtener 3 monedas. Haz lo propio con los que verás en la posada situada un poco más al sur para hallar también una planta medicinal. Siguiendo hacia el este, entra en la casa y abre el cofre de detrás de la cama, en el que encontrarás escondida una simiente de fuerza. Por último, dirígete al segundo piso de la tienda de armaduras, donde podrás conseguir un escudo de cuero si abres el armario del fondo (tienes que entrar por la puerta de la derecha).

Antes de dejar el pueblo, habla con la chica que pasea por allí, Adalberta, quien te dirá que su esposo ha desaparecido **(3).** Ahora sí, puedes abandonar Burlandia y salir al mapa del mundo por primera vez. Recuerda que aquí serás atacado por varios enemigos a cada pocos pasos que des. Si lo necesitas, regresa al pueblo a curarte en la posada o guardar en la iglesia. Más tarde pon rumbo a la pequeña cueva que verás al noreste.



Cuando estés dentro, dirígete primero a la derecha para conseguir una planta medicinal y sigue recto hacia delante. No te preocupes por los enemigos que aparecen en la zona, puesto que son muy débiles, ni por el soldado, quien no te atacará. Antes de utilizar las escaleras, ve a la izquierda para encontrar un tesoro con 40 monedas. Finalmente, sigue adelante para salir de nuevo al mapa del mundo. A la derecha está tu próximo destino: la ciudad de Candonga.

REGIÓN DE CANDONGA

LISTA DE ÍTEMS
- **3 monedas**
- **Vestimenta normal**
- **25 monedas**
- **Planta medicinal (4)**
- **Simiente de agilidad**
- **15 monedas**
- **Simiente de vida**
- **580 monedas**
- **Sandalias aladas**

Nada más llegar, camina un poco hacia la izquierda para hacerte con 3 monedillas. Después, dirígete al pozo del norte de la ciudad, en cuyo interior podrás encontrar 25 monedas más. Sal y visita la posada para coger una vestimenta normal del armario del cuarto de la derecha. Una vez la tengas, entra en el colegio de enfrente, donde hallarás una planta medicinal en el armario. Ahora marcha hasta el sótano situado detrás de la iglesia, donde está Angustio, el marido de Adalberta (la mujer con la que hablaste en Burlandia). No olvides coger la planta medicinal de la tinaja. Al salir, recoge también otra planta medicinal que hay escondida detrás de la iglesia.

Regresa de nuevo a Burlandia para hablar con Adalberta y contarle que su marido está en prisión. Ésta te pedirá que la acompañes a verle y se unirá a tu grupo. Así pues, vuelve a la cárcel donde está recluido Angustio. Después de asistir a la escena, dirígete al bosque situado al sureste de Candonga, donde hallarás una pequeña zona con un pozo (no sale en el mapa del mundo, por lo que tienes que buscarla tú). Cuando la localices, toma las escaleras situadas arriba a la izquierda. Allí encontrarás una simiente de agilidad, una planta medicinal, 15 monedas y una simiente de vida.

Regresa al pozo y entra en él. Ve hacia el sur, sin prestar atención a la primera bifurcación, ni a las escaleras (de todas formas, una voz te va indicando el camino). Una vez llegues abajo del todo, desciende por estas segundas escaleras.

Muévete hacia la derecha –esta vez no hagas caso de la voz– para encontrar un medulimo llamado Curi. Acepta su compañía y te curará durante los combates. Vuelve a la habitación anterior; sube hasta el cruce de caminos más al norte y gira a la derecha para, un poco más adelante, encontrar un cofre con 580 monedas **(4).**



Después vuelve al camino y sube para encontrar otro tesoro: unas sandalias aladas que necesitarás más adelante. Finalmente, sal de la cueva (por la grieta que hay a la izquierda de donde entraste).

Guarda la partida y cura a tus personajes en Candonga antes de salir de nuevo al mapa del mundo. Seguidamente utiliza las sandalias aladas y Ragnar aparecerá directamente en la isla en la que están secuestrados los niños.

LA TORRE DE CANDONGA

LISTA DE ÍTEMS
- **Ala de quimera**
- **Simiente de fuerza**
- **Escudo de escamas**
- **Espada cauterizadora**
- **Simiente de resistencia.**

Una vez dentro, sigue al monstruo y al muchacho por las escaleras. En el piso de abajo, antes de nada, ve a la izquierda para coger un ala de quimera de un cofre. Después dirígete hacia el sur, donde verás un soldado. Sigue adelante y desciende por las escaleras. En la siguiente sala, sube por las escaleras más al norte para recoger una simiente de fuerza. Acto seguido entra por las puertas de la izquierda.

Abre el cofre en el que encontrarás un escudo de escamas y sigue hasta las escaleras. Cruza las puertas del fondo y ve a la izquierda para coger la espada cauterizadora. Justo al lado contrario, a la izquierda, hay una simiente de resistencia en otro cofre. Cógela, regresa a la habitación central y baja por las escaleras. Llegarás a una especie de altar mágico: cúrate y vuelve a subir **(5).**



Ahora dirígete hacia la izquierda y cruza las demás habitaciones hasta que llegues junto a un guardia herido. Baja por las escaleras de su lado y prepárate, porque al final del pasillo se encuentra un enemigo final con el que tienes que combatir. Habla con él para que se inicie el combate.



Enemigo: **Peón de Psaro (6)**
Cómo vencerlo: Este enemigo no es especialmente fuerte, a pesar de contar con un Cangurojo a su lado. Con la espada cauterizadora equipada y Curi para sanar tus heridas resulta bastante sencillo acabar con él. Primero ocúpate del Cangurojo y después sólo necesitarás unos cuantos golpes para vencer a Psaro. Eso sí, es mejor que llegues por lo menos con nivel 6 para no tener problemas.

Tras derrotar al enemigo, los niños desaparecidos se unirán a tu grupo. Deja a los muchachos en Candonga y ve a ver al rey de Burlandia para acabar el capítulo.





Capítulo 2
La Zarevna Alena lía una buena

REGIÓN DE ZAMOKSVA Y TABOROV

LISTA DE ÍTEMS
- **Planta medicinal (3)**
- **Agua bendita**
- **Gorro con plumas**
- **Simiente de agilidad**
- **Simiente de vida (2)**
- **Minimedalla**
- **Gorro de cuero**

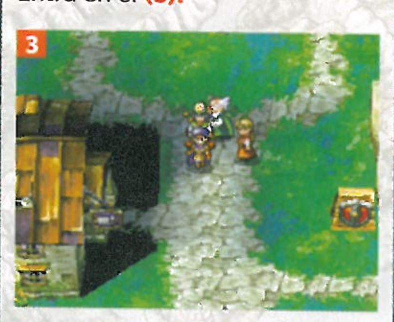
Ya en la piel de Alena, baja las escaleras que hay junto a ti. En el piso de abajo dirígete hacia la izquierda, donde verás la cocina del palacio. Rompe los barriles y conseguirás una planta medicinal **(1)**. Después, en la habitación de arriba a la derecha puedes coger un frasco de agua bendita del armario. Habla con todo el mundo y vuelve a los dormitorios.



Entra en la habitación de la derecha y busca en los armarios para encontrar un gorro con plumas y una planta medicinal. Cuando los tengas, inspecciona la pared de la derecha, en la que hay unos tablones. Alena la tirará abajo y podrás salir del castillo. Una vez fuera, salta abajo; entonces Kiryl y Borya se unirán a tu grupo **(2)**. Sigue al sur para ir al mapa del mundo y pon rumbo al pueblo que verás a la izquierda.



Una vez allí, dirígete a la tienda de armas para coger una simiente de agilidad del barril. Después regresa al exterior de la ciudad y entrena hasta subir al menos hasta el nivel 5 a los miembros del grupo. Cuando lo consigas, ve hasta el noreste, donde encontrarás un nuevo pueblo situado en medio de las montañas: Taborov. Entra en él **(3)**.



Mira en el cementerio de la izquierda para encontrar una simiente de vida. Luego sal y coge la minimedalla que hay dentro del pozo situado en el centro del pueblo. Tampoco olvides la simiente de agilidad escondida en un barril de la casa al norte de la posada. Cuando lo tengas todo, entra en la casa grande de la derecha, la que hay más arriba del cementerio.

Antes de nada, coge la planta medicinal del barril de arriba, después el gorro de cuero del armario y finalmente charla con el jefe. Éste te dirá que vayas a hablar con el sacerdote. Así pues, dirígete a la iglesia del pueblo y hazlo. Entonces prepárate para enfrentarte a un nuevo enemigo.



Enemigo: Maestro Kung **(4)**
Cómo vencerlo: Si estás al nivel 5, como te hemos recomendado, no te resultará difícil derrotar a este monstruo. Primero ataca a los dos grandes leones imperiales, que no son muy resistentes y después haz lo propio con Kung. Recuerda que puedes curar a tus personajes con la magia de Kyril si lo necesitas.

Ve a hablar con el jefe de Taborov, quien te agradecerá tu ayuda. Cura a tu equipo, guarda la partida y sal al mapa general por detrás de la iglesia, pasando a través del santuario, que nos vamos de paseo. ¡A conocer mundo, todo el ídem!

REGIÓN DE VRENOR

LISTA DE ÍTEMS
- **Planta medicinal**
- **10 monedas**
- **Vestimenta normal**
- **Ala de quimera**
- **360 monedas**
- **Simiente de agilidad**
- **Agua mágica**
- **Brazalete de transmutación**
- **Llave de ladrón**

Dirígete a Vrenor, situado al noroeste. Primero entra en la casa de la izquierda, donde encontrarás una planta medicinal. Luego cruza a la casa próxima al cementerio. Dentro encontrarás 10 monedas en una tinaja. Vuelve a salir y ve hasta el segundo piso de la posada para ver una escena. Después, coge la vestimenta normal del armario de la derecha. Tu próximo destino es una cueva situada al sur de Vrenor..

Cuando entres, dirígete primero al sur, para conseguir un ala de quimera. Después ve hacia la izquierda donde encontrarás dos cofres más, uno con 360 monedas y otro con una simiente de agilidad. Luego sube hasta las escaleras del norte de la habitación y desciende por ellas. Coge el camino de la derecha, que te conducirá a una especie de altar con cuatro columnas. Ve por el camino de la derecha si quieres recoger un frasco de agua mágica. Entonces continúa al sur, cruza unas escaleras y abre el cofre: obtendrás un brazalete de transmutación.



Con él en tu poder, regresa a la ciudad de Vrenor cuando sea de noche y habla con el niño que está jugando con un perro. Seguidamente dirígete al cementerio, donde te encontrarás con los secuestradores **(5)**. Dales el brazalete de transmutación y soltarán a la princesa falsa, que a su vez te entregará una llave de ladrón.

EL BAZAR DEL DESIERTO Y LA TORRE

LISTA DE ÍTEMS
- **Boñiga de caballo**
- **Simiente de fuerza**
- **Planta medicinal**
- **Simiente de agilidad**
- **1.230 monedas**
- **Simiente de fuerza**
- **Ala de quimera**

Sal al mapa del mundo y pon rumbo al sur, hasta que veas un desierto. Una vez allí, entra en el bazar. Primero, rompe las tinajas para encontrar una boñiga de caballo, una simiente de fuerza y una planta medicinal. Si entras en la tienda grande, también puedes conseguir una simiente de agilidad. Entonces un soldado te dirá que el Zar está en una situación delicada. No pierdas tiempo y vuelve al castillo donde comenzaste el capítulo **(6)**.



Cuando llegues, sube al salón real para que te informen de la situación. Después, si es de día, utiliza la llave de ladrón en la habitación del Zar para hacerte con 30 monedas. Seguidamente salta por la pared de tu habita-

ción. Al llegar a la parte de fuera del castillo, entra en el cuarto y habla con el anciano.

Vuelve a salir al mapa del mundo y dirígete a la ciudad de Zalenagrado. Ve al edificio principal y sube al balcón donde hay un hombre y una mujer. Él resulta ser el poeta Josef Estulin con quien tienes que hablar. Después de hacerlo, regresa al bazar del desierto y dialoga con la mujer del puesto de objetos, al final del todo. Ella te dirá tu próximo objetivo: la torre situada al sur.



Una vez dentro **(7)**, pasa por las puertas de enfrente y baja las escaleras: encontrarás una posada. Si quieres, cura a tus personajes. Seguidamente entra por la puerta azul de la izquierda. Sigue por el único camino posible hasta llegar a una pequeña habitación con dos cofres: ábrelos para conseguir una simiente de fuerza y 1.200 monedas. Baja a la planta de abajo y dirígete a la derecha, pasando por delante de la estatua. Finalmente sube por las escaleras del fondo.



En la nueva habitación, sube hasta el cofre y coge el ala de quimera. Vuelve junto a las escaleras y avanza por la derecha, bordeando la grieta del suelo. Llegarás a otras escaleras por las que subir. En el siguiente piso ve a la sala del medio y toma las escaleras grandes. Entonces te encontrarás en una bella sala con dos elfas. Recoge el néctar de piar.

Regresa al castillo del Zar y usa el néctar de piar delante del rey **(8)**. Después vuelve hasta el bazar del desierto y sigue a la derecha del mapa del mundo para llegar a una especie de templo. Sube al transportador azul, que te llevará a tu siguiente destino.

REGIÓN DE ENDOR

LISTA DE ÍTEMS
- **40 monedas**
- **Planta fierabrás**
- **Vestido de seda**
- **5 monedas**
- **Simiente de resistencia**
- **16 monedas**
- **Simiente de vida**

Sal del templo al mapa del mundo. Una vez en él, dirígete hacia el sur, hasta encontrar una nueva ciudad: Endor. Explórala para encontrar algunos objetos: en la casa de arriba a la derecha hay 40 monedas, y entre la iglesia y la tienda de armas una planta fierabrás **(9)**. En la casa de la esquina



inferior izquierda, en el armario del segundo piso, encontrarás también un vestido de seda. Por último, recoge 5 monedas del muro que hay bajo la posada (no se ven a simple vista) y una simiente de resistencia y 16 monedas que encontrarás dentro.

Sal por el norte de la ciudad y entra en el castillo. Primero puedes ir al sótano y recoger las 3 monedas que hay allí. Después sube al piso de arriba y habla con el rey. Acto seguido sal del



castillo y entra de nuevo por la puerta de la izquierda, la cual comunica con un largo pasillo. A mano izquierda, si te fijas bien, hay una puerta secreta: sigue por ella y encontrarás una simiente de vida **(10)**.

Continúa hasta el fondo del pasillo y después pasa por las puertas de la habitación para llegar a unas nuevas escaleras. Ya en el piso de arriba, entra en la sala de la izquierda para guardar y curarte. Cuando estés listo, sube las escaleras del centro para luchar en el coliseo.

Enemigos: **Luchadores del Torneo (11)**
Cómo vencerlo: Cada enemigo cuenta con un estilo de combate distinto, aunque, en general, si estás al nivel 14 aproximadamente, no te costará mucho ganarles. Además, al ser derrotados, los enemigos te dejan objetos curativos que puedes usar en los enfrentamientos posteriores.



- **Atila el Tuno:** Es el más fácil de todos. Sus golpes no son especialmente fuertes y no resistirá a más de tres o cuatro de tus ataques.
- **McGore el Rápido:** Tampoco es especialmente duro. Eso sí, como su nombre indica, es bastante veloz y quizás ataque un par de veces con su ballesta en un mismo turno. No olvides tomar una planta medicinal tras vencerle, si la necesitas.
- **Prima Donna:** Esta atractiva luchadora no resulta ningún problema. Al principio utiliza su magia para hacer hechizos de miniincendios, miniheladas o para curarse, pero pronto se queda sin magia y se limita a defenderse o llevar a cabo débiles ataques.
- **Caballero Sansón:** Ten cuidado con él, porque, aunque no realiza magias, tiene bastante resistencia y no deja de golpearte. Si lo necesitas, utiliza una planta medicinal en medio de la lucha.
- **Abominable Hombre:** Es el último participante con el que peleas. Lo bueno es que no te quite apenas vida con sus golpes, lo malo que se multiplica, por lo que acertar en el monstruo auténtico es cuestión de suerte, más que otra cosa. En cualquier caso, no resiste más de dos o tres ataques.



Tras recibir las felicitaciones del rey, vuelve al castillo de Zamoksva **(12)**. Echa un vistazo a la sala del trono para comprobar que todo el mundo ha desaparecido. Entonces regresa al mapa del mundo para finalizar el capítulo.

Capítulo 3
Torneko, de empleado a potentado

REGIÓN DE LAKANABA

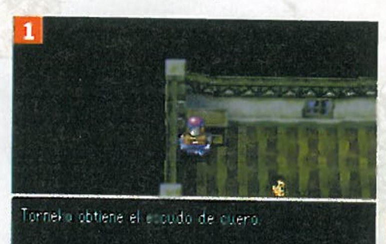
LISTA DE ÍTEMS
- **Almuerzo**
- **Gorro de cuero**
- **Planta medicina**
- **110 monedas**
- **Escudo de cuero**
- **Planta fierabrás**

Al comenzar el capítulo, tu mujer te dará un almuerzo. Después coge el gorro de cuero del armario y sal de la casa. Rompe las vasijas para obtener una planta medicinal. Luego camina hacia la izquierda hasta llegar a la tienda de armas. Habla con el hombre de la puerta -tu jefe- y síguele dentro. Es el momento de empezar a vender: sitúate junto al mostrador y di que sí a todo lo que te pidan los



clientes que vayan entrando. Es un poco tedioso, pero al final del día tu jefe te dará un sueldo: 110 monedas.

Una vez acabes, métete por la puerta de atrás de la tienda de armas para encontrar un escudo de cuero en el piso de arriba **(1)**. Seguidamente coge una planta fierabrás de la alfombra que hay al norte de la casa de Torneko y entra en ella. Habla con tu esposa, y un nuevo día llegará a su fin.



Al día siguiente, si lo deseas, puedes ir a trabajar de nuevo. Eso sí, primero compra algún arma de la tienda. No olvides tampoco hablar con el anciano de la casa de la derecha. Si aceptas empujarle hasta la iglesia, te dará 4 monedas. En cualquier caso, al final tienes que salir del pueblo y poner rumbo a la mazmorra situada al norte.

MAZMORRA DE LAKANABA

LISTA DE ÍTEMS
- Martillo con cadena
- Planta medicinal
- Boñiga de caballo
- Calzones
- Escudo de cuero
- Simiente de vida
- 70 monedas
- Carta del príncipe.

Una vez dentro, pasa junto al agua y baja las escaleras. Sigue recto hasta el final del pasillo, sin accionar el interruptor, y toma cualquiera de las dos escaleras.



Continúa adelante hasta llegar a una sala con otro interruptor y un cofre. Ábrelo para conseguir un martillo con cadena y después pulsa el botón **(2)**.

Tras caer, ve a la izquierda y toma las escaleras. Sigue adelante hasta ver una roca gigantesca. Cuando pases, se desprenderá y comenzará a rodar. Para esquivarla y usarla como puente, gira a la derecha, seguidamente a la izquierda y por último vuelve a subir; así la piedra seguirá bajando, pero no te aplastará. Pasa por encima de ella y continúa bajando. En el siguiente pasillo verás dos piedras. Empuja una de ellas hasta el cuarto con la caja fuerte situado al norte. Coge el objeto y coloca la roca en el cuadrado para poder salir. Entonces sólo tienes que escapar de la mazmorra y volver de nuevo a tu aldea.

A la mañana siguiente, sal al mapa del mundo y dirígete al sur hasta ver una especie de pueblo. Entra y ve hacia el norte. Primero rompe las tinajas de la tienda de objetos para obtener una planta medicinal y una boñiga de caballo. Después entra en la casa más al norte del pueblo. Coge los calzones del armario y habla con el dueño **(3)**. Cuando te pregunte si quieres dormir, dile que sí. Al despertar el pueblo habrá desaparecido.



Sal al mapa del mundo, y dirígete al sur. Pasada la cordillera, verás un palacio: entra en él. Antes de nada, entra en la posada para hacerte con un escudo de cuero. Seguidamente, introdúcete por la parte de atrás de la tienda de armaduras y coge la simiente de vida del barril. Por último, hazte con 70 monedas que encontrarás en la tienda de armas y asegúrate de comprar un ala de quimera en la tienda de objetos; la necesitarás luego. Entra en el palacio y habla con el Príncipe, quien está en la habitación de la izquierda. Te propondrá quedar a medianoche detrás de la tienda de armaduras. Más tarde ve a los calabozos del palacio –arriba a la izquierda–. Una vez allí, tienes que llegar hasta la celda de la derecha, procurando que los dos guardias que dan vueltas no te vean. Es sencillo, basta con no ir a lo loco. El prisionero te dirá que es de tu ciudad y te pedirá un ala de quimera. Dáselo y huirá. Entonces vuelve arriba.



Sal al mapa del mundo y entrena hasta que se haga de noche. Después acude a tu cita con el Príncipe. Éste te entregará la carta del Príncipe para que se la des a la princesa de Endor cuando arreglen el puente **(4)**. De momento, regresa a Lakanaba, el pueblo del principio del capítulo.

DE VUELTA A LAKANABA

LISTA DE ÍTEMS
- Carta del Príncipe
- Pergamino real

Ve al norte del pueblo para hablar con el hombre que salvaste del calabozo. En señal de agradecimiento, te entregará a su perro: Push **(5)**. Acto seguido, regresa al pueblo del bosque (el que desapareció de repente). Al entrar, Push irá hasta la cabaña del norte. Síguelo para descubrir que el dueño es un zorro. Entonces, tras presenciar la escena, aparecerá el arquitecto que buscaba el Rey.





Regresa a Lakanaba para devolver a Push a su dueño. A continuación, dirígete al sur del castillo de Alcazaba y cruza el puente que lleva a Endor. Una vez dentro, ve al castillo, habla con el Rey y entrégale a la princesa la carta que te había dado el Príncipe **(6)**. Entonces Su Majestad te dará el pergamino real, que a su vez tienes que entregar al rey de Alcazaba.

Cuando lo hayas hecho, habla con el Príncipe. Éste te encargará ir a Endor a darle un nuevo mensa-



je a la princesa. Hazlo, y también habla con el Rey. Su Majestad te dará entonces permiso para abrir una tienda en Endor. De hecho, si te fijas, hay una tienda vacía al sur de la entrada. Su dueño, el anciano del piso de arriba, te pedirá 35.000 monedas por ella **(7).**



Cuando estés listo, sal de Endor, cruza el puente de la derecha y sigue hacia el norte. Muy pronto verás una cueva. Pues... olvídate de ella, continúa avanzando hacia arriba hasta dar con una segunda mazmorra. Esta vez sí, entra, que es la buena.

MAZMORRA DE ENDOR

LISTA DE ÍTEMS
- Ala de quimera
- 760 monedas
- Planta fierabrás
- Ala de quimera
- Lanza sagrada
- Armadura de hierro
- Espada de acero
- Estatua de la Diosa
- 25.000 monedas

Una vez dentro, ve a la derecha y súbete a la barca de madera. Sigue por el camino recto hasta caer por una pequeña cascada. De nuevo en tierra, dirígete a la derecha para encontrar un cofre con un ala de quimera. Sube por las escaleras de la esquina y pulsa el botón de arriba. Entonces podrás recoger el cofreque veías enmedio, que contiene 760 monedas **(8).** También encontrarás una



planta fierabrás y un ala de quimera si rompes las tinajas de la derecha. Por último abre el cofre de la izquierda para conseguir una lanza sagrada.

Baja por las escaleras más al sur –las descendentes-, y sube a una nueva barca. Dirígete a la derecha y abre los dos cofres para recoger una armadura de hierro y una espada de acero. Después, sube a la isla con cuatro estatuas y baja por las escaleras. Sigue recto y encontrarás un cofre con una estatua de la Diosa. Cuando lo tengas, regresa a Endor.



Ve hasta la casa situada arriba a la derecha y vende al hombre del piso de arriba la estatua de la Diosa **(9).** Te dará 25.000 monedas. Ahora sólo te faltan 10.000 para poder comprar la tienda. Para conseguirlas, vende las armaduras que tengas en la tienda de dentro del castillo de Alcazaba (allí te dan más dinero) o elimina monstruos. Una vez consigas la suma necesaria, vuelve a hablar con el anciano de Endor que te vendía la tienda, y cierra el trato.

DE VUELTA A ENDOR

LISTA DE ÍTEMS
- 60.000 monedas

Vuelve a hablar con el Rey y éste te encargará 6 espadas de acero y seis armaduras de hierro. El modo para conseguirlos es el siguiente: viaja por el mapa del mundo y la cueva donde estaba la estatua de la Diosa y derrota enemigos. Muchos te dejarán lo que necesitas; si no es el caso, siempre puedes ganar dinero para comprar esos. Recuerda que por las armaduras te dan más dinero en la tienda del castillo de Alcazaba.

Cuando finalices la laboriosa tarea de recadero, que no Recaredo, ve a hablar con el sol-



dado del piso de abajo. A cambio de la mercancía te dará 60.000 monedas. Después sal de nuevo al mapa del mundo y viaja a la cueva de la derecha (la única que no has visitado aún). Dentro hay un anciano en un pequeño cuarto: habla con él y entrégale el dinero que te pide.

Ahora te toca esperar un poco. Ve primero a casa y descansa. A la mañana siguiente, vuelve a la cueva y habla con el anciano, que ya ha comenzado las obras. Si dialogas con uno de los excavadores, te dirá que el casino de Endor va a volver a abrirse. Lo mismo te comentará tu mujer al llegar a casa. Entonces ve a echarle un ojo –está en el sótano de la taberna-, juega un poco si quieres **(10)** y después vuelve a hablar con tu esposa. Contéstale que sí, y regresa a la cueva del anciano. Sube por las escaleras del final, y habrás acabado el capítulo.

Capítulo 4
Meena y Maya y el Misterio de Mahabala

REGIÓN DE LAISSEZ FAYRE

LISTA DE ÍTEMS
- Planta medicinal
- Simiente de fuerza
- Vestido de seda
- 80 monedas
- Vestimenta de viaje
- 5 monedas
- Gorro de cuero
- Planta fierabrás

Después de la escena de introducción, sal del dormitorio y, en el cuarto de al lado, rompe las tinajas para conseguir una planta medicinal. Ve fuera y dirígete al edificio de la izquierda, el de la cúpula. Entra y, en el fondo, donde está tu jefe, consigue una simiente de fuerza y un vestido de seda. Antes de salir, examina las butacas del teatro –situado en el centro- para encontrar 80 monedas **(1).**

Entra por la puerta lateral de la casa al sur del pozo. En el piso de arriba, encontrarás una vestimenta de viaje. Después ve a la casa que hay junto a la iglesia, donde hay 5 monedas y un gorro de cuero. Ahora sal al mapa del mundo y entrena hasta que se haga de noche.



Cuando la oscuridad reine (qué poéticos andamos), ve a la posada y dialoga con la mujer disfrazada de conejo. Antes de abandonar el pueblo, recoge la planta fierabrás que encontrarás en el segundo piso de la taberna. Acto seguido, dirígete hacia el norte hasta encontrar un nuevo pueblo de nombre muy poético, también.

REGIÓN DE AUBOUT DU MONDE

LISTA DE ÍTEMS
- Escudo de cuero
- Simiente de fuerza
- 35 monedas
- Ala de quimera
- 240 monedas
- Palmatoria
- Simiente de vida
- Orbe del silencio

Una vez llegues a Aubout du Monde, entra en la casa situada en el centro para conseguir un escudo de cuero. Después haz lo mismo en la de la derecha, para obtener una simiente de fuerza y 35 monedas. Sal por la puerta de la izquierda y coge la simiente de vida que hay enfrente de la



tumba. Finalmente, habla con la gente del pueblo para conocer tu próximo destino.

Sal al mapa del mundo y cruza los dos puentes que verás para llegar a una cueva. Ya dentro, ve al norte y coge el ala de quimera del cofre. Baja por el ascensor y sigue hasta el cruce de caminos. Baja al sur del gran charco para encontrar un tesoro con 240 monedas. Luego vuelve al camino de la izquierda hasta llegar a otro ascensor.

En la siguiente planta, habla con Oojam, quien se unirá a tu equipo (2). Abre el cofre de su lado para obtener una palmatoria. Regresa de nuevo al ascensor y sube al piso de arriba. Ve ahora hacia el sur, para encontrar una simiente de vida y descender en un nuevo ascensor. Haz lo propio en el siguiente, al final del pasillo, hasta llegar a un nuevo cofre





que contiene un orbe del silencio (3). Ahora sólo te queda salir de la cueva.

PALAIS DE LÉON

LISTA DE ÍTEMS
- 200 monedas
- Vestido de bailarina
- 15 monedas
- Gorro de cuero
- Planta medicinal
- Agua bendita
- Escudo de escamas
- 10 monedas

Regresa por los dos puentes y ve al norte hasta encontrar un castillo: Palais de Léon. Entra al edificio por la puerta de la derecha y consigue 200 monedas en la habitación de la esquina. Sube a la planta siguiente y coge el vestido de bailarina del armario del cuarto. Cuando tengas ambos objetos, sal de nuevo al mapa del mundo. Dirígete ahora al norte del castillo y pronto verás un nuevo pueblo. Entra en él y ve hacia la izquierda, donde encontrarás un embarcadero. Rompe los barriles para recoger 15 monedas y una planta fierabrás. Después entra en el edificio que hay encima de la posada –la cárcel- para hablar con el prisionero de la primera celda. Éste te dará a conocer tu próximo objetivo: la Mina de Mammon, situada al oeste.

Cuando llegues, pasado el pequeño templo de la península, inspecciona un poco la zona. En la posada encontrarás un gorro de cuero, y en la casa de enfrente una planta medicinal. Coge de la casa situada arriba a la derecha un frasco de agua bendita, y sal por la puerta de la izquierda. Entra por la parte de atrás del edificio de la otra esquina para conseguir un escudo de escamas y 10 monedas. Por último, asegúrate de haber alcanzado, por lo menos, el nivel 10, y adéntrate en la oscura mina.

MINA DE MAMMON

LISTA DE ÍTEMS
- Simiente de resistencia
- Baraja de tarot de plata
- Simiente de vida
- 50 monedas
- Tinaja de pólvora
- Simiente de fuerza
- Pasaje

Rompe la tinaja para encontrar una simiente de resistencia. Ve hacia el norte y coge una baraja de tarot de plata del cofre. A continuación, baja por las escaleras del a derecha. En el primer cruce gira a la izquierda e investiga junto a las tumbas para hallar una simiente de vida (4). Después ve al cuarto más al norte para romper los barriles y conseguir 50 monedas. Cuando las tengas, baja por





las escaleras que hay a la derecha, al final del pasillo. Llegarás a un cuarto lleno de humo, abre el cofre y obtendrás una tinaja de pólvora (5).

Sal de la mina y regresa al Palais de Léon. Vuelve al cuarto del Canciller (esquina inferior izquierda) y utiliza la tinaja de pólvora en el otro lado de la pared junto a la que él está situado.

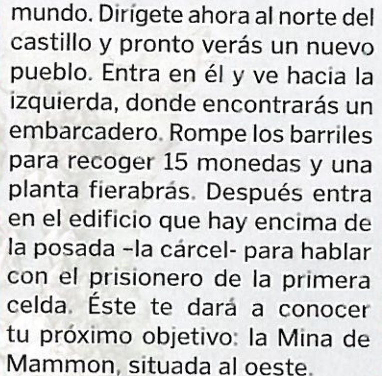
Tras la explosión, el hombre se asustará y saldrá de la habitación. Síguele por el pasillo y verás que entra por un pasaje oculto. Pulsa el botón secreto de la pared para llegar a la habitación siguiente. Una vez dentro, habla con el Rey y prepárate para la lucha final del capítulo.



Enemigo: Balzack (6)

Cómo vencerlo: Derrotar a este enemigo no es nada difícil si sabes como hacerlo. Primero, utiliza el orbe del silencio para que tu rival no pueda lanzar hechizos. Después, asegúrate de mantener alta la salud de tus tres personajes con Meena (usando alguno de sus hechizos curativos). A la vez, aprovecha el ataque mágico más fuerte de los que Maya disponga durante su turno. Siguiendo este método, conseguirás acabar con Balzack en un periquete.

En cuanto le derrotes, aparecerá otro enemigo, el Marquis de Léon. Pero, tranquilo, porque es una lucha perdida de antemano. Así pues, espera a que acabe contigo (ya te vengarás más tarde). Después despertarás en una celda. Coge la simiente de fuerza





de una de las tinajas, habla con el anciano de al lado y sal por el agujero de la pared **(7)**. Una vez en el pasillo, abre el cofre para conseguir un pasaje. Sigue adelante y sube por las escaleras. En el exterior, aprovecha mientras Oojam se enfrenta a los guardias y sal al mapa del mundo.


7

Entonces ve al norte, al pueblo de Havré Léon. Dirígete al muelle y sube al barco para dialogar con el capitán. Éste te dirá que bajes a los camarotes. Hazle caso, charla con los pasajeros y vuelve a cubierta. Si estás listo, habla nuevamente con el capitán y el barco zarpará. ¡Es el final del capítulo cuarto, amigos! ¡Ahora empieza lo realmente importante!



Capítulo 5 Los Elegidos

LA ALDEA Y REGIÓN DE CASABLANCA

LISTA DE ÍTEMS
- Gorro con plumas
- Planta medicinal
- Armadura de cuero
- 20 monedas

Sal de la casa y ve al norte. Dale el almuerzo a tu padre, que está junto al río. Entra en la posada de la derecha; habla con el dueño y con el huesped poeta. Vuelve a casa y dialoga con tu madre. El tabernero irrumpirá, diciendo que la aldea está siendo atacada. Después sal del cuarto secreto y verás que el pueblo ha sido devastado, coge el gorro con plumas del centro de lo que queda de pueblo **(1)** y sal al mapa.


1

Un poco más abajo verás una casa. Entra y encontrarás una planta medicinal y una armadura de cuero. Habla con el propietario y sal al jardín. Junto a la tumba hay una simiente de vida. Sal de nuevo al mapa del mundo y ve hacia el sur hasta llegar a Casablanca. Echa un vistazo si quieres, pero lo único de valor que hay en la ciudad son 20 monedas que hay escondidas cerca de la posada **(2)**. Cógelas y ve a hablar con el Rey y la Reina en el piso de arriba. Ellos te aconsejarán ir a Endor.



2

REGRESO A ENDOR

LISTA DE ÍTEMS
- 2000 monedas de oro
- Almuerzo

Sal al mapa del mundo y métete por el túnel que hay un poco más al sur (el que financió Torneko). Cuando llegues al otro lado, cruza el puente y entra en Endor. Ve a la puerta de la iglesia y habla con Meena; ésta se unirá a tu grupo **(3)**. Para que su hermana Maya haga lo mismo, ve a buscarla al casino.


3

Vuelve a salir al mapa del mundo y dirígete al túnel de Torneko. Al pasar, un soldado te dirá que has ganado 2.000 monedas de oro para usar en el casino. Por lo que, si lo deseas, puedes volver a Endor y utilizarlas. Después, ve a la derecha de Casablanca, en el mapa general, hasta que veas una posada que da a un desierto. Entra, rompe el jarrón de la izquierda para coger un almuerzo y habla con Juanchito, el chico sentado en medio de la sala. Sal de nuevo al mapa del mundo por el norte. Tu destino es una cueva situada a la derecha de donde estás, pasando tres puentes.

CUEVA DE LAS TRAMPAS

LISTA DE ÍTEMS
- Símbolo de fe

Una vez dentro, derrumba el muro de piedra y sigue adelante por el pasillo. Las hermana caerán en una trampa, pero no hay manera de evitarlo. Baja por las escaleras. En el piso de abajo volverás a verlas; síguelas. Pronto te darás cuenta de que en realidad son dos monstruos. Lucha con ellos y usa algún hechizo curativo si te ves mal de vida. Al vencerlos, caerás por otra trampa.


4

En la nueva habitación verás a dos monstruos persiguiendo a otras falsas hermanas. Pelea con ellos. Después sube por las escaleras de la esquina hasta ver a tus dos compañeras otra vez. Tranquilo, esta vez serán las auténticas. Contesta "No" a su pregunta y sube por las escaleras de la derecha.

Dirígete al sur hasta encontrar un cuarto con dos estatuas. Sigue descendiendo y llegarás a una habitación con varios muros de piedra. Destrúyelos y acced a la estancia del medio por la parte de arriba **(4)**. Abre el cofre para encontrar un símbolo de fe. Ahora sal de la cueva y dirígete a la posada del desierto. Habla con Juanchito y uno de los tíos con nombre más molón de la historia de los RPG se unirá a tu grupo.

BAÑOS DE SECANO

LISTA DE ÍTEMS
- Escudo de cuero
- minimedalla
- 50 monedas
- semilla de fuerza.

Ahora ya puedes avanzar por el desierto situado al sur. Un poco más abajo encontrarás el pueblo de Baños de Secano. A la derecha hay un hombre que se ofrece a hacerte de guía. Si quieres, te enseñará el pueblo. Después entra en la posada para conseguir un escudo de cuero.

Ve a los baños para encontrar una minimedalla **(5)**. Acto segui-


5



do, entra en el interior de la tienda para obtener 50 monedas. Por último, recoge una semilla de fuerza que hay junto a la tumba de en medio, en el cementerio. Cuando estés listo, sal de nuevo al mapa del mundo y continúa hacia el sur.

REGIÓN DE PUERTOUMBRÍO

LISTA DE ÍTEMS
- Vestimenta de viaje
- 15 monedas
- Minimedalla (3)
- Simiente de fuerza (2)
- Planta fierabrás
- 7 monedas
- Simiente de resistencia
- 400 monedas
- Agua mágica
- Bulbo lunar
- Ballesta de caza
- Fuego sagrado
- Tiara de oro.

Pronto llegarás a una nueva ciudad: Puertoumbrío. Una vez dentro, dirígete a la izquierda. En la casa más al sur, puedes hallar una vestimenta de viaje. Luego, entra en los muelles. En el fondo encontrarás 15 monedas y una minimedalla. Un poco más abajo, en la pasarela de en medio, una simiente de fuerza. Del interior del barco de la izquierda coge una planta fierabrás y 7 monedas (6). Sal de los muelles, ve a la derecha del todo y rompe el barril para conseguir otra minimedalla. Cuando tengas todos los objetos, vuelve al mapa del mundo.

Dirígete hacia la derecha de Puertoumbrío, cruza un puente y llegarás a un faro. Nada más entrar, ve al cuarto del medio para conseguir una simiente de resistencia y 400 monedas. Sigue un poco más arriba para hablar con Torneko. Dile "Sí" y sube por las escaleras.



6

En la planta de arriba, entra en el cuarto de la izquierda y coge una minimedalla. Si entras por la habitación de abajo a la derecha, encontrarás un cofre con una simiente de fuerza. Si vas por la izquierda, al final del pasillo obtendrás un frasco de agua mágica. Hagas lo que hagas, finalmente sube por las escaleras del centro.


7

Sigue adelante con cuidado de no caerte por los huecos. Ignora al diablillo (7) y abre el cofre para coger un bulbo lunar. Un poco más adelante, al fondo del pasillo, hallarás una ballesta de caza. Asciende por las escaleras y ve al sur para conseguir un poco de fuego sagrado. Después sube por las escaleras del cuarto situado arriba a la derecha.

Ya en la nueva sala, abre el cofre para obtener una tiara de oro y prepárate para enfrentarte a un grupo de enemigos finales.



8

Enemigos: **Tigretón y dos Lanzallamas (8)**

Cómo vencerlos: Si has alcanzado el nivel 10 con el héroe, no te resultarán muy difíciles de derrotar. Concéntrate en atacar a Tigretón, que es el enemigo más fuerte, mientras Juanchito se va ocupando de los dos Lanzallamas. También ataca usando a Maya (puedes usar hechizos como Incendio o Miniexplosión), mientras con Meena curas a quienes lo necesiten durante cada turno. Al cabo de unos cuantos intentos, caerán sin dar mucha guerra.

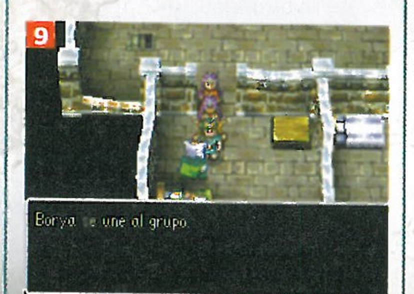
Después de la esperemos que no muy dura batalla, usa el fuego sagrado sobre la llama morada y volverá a la normalidad. Ahora sólo tienes que regresar a Puertoumbrío y hablar con Torneko, quien te espera junto a los muelles. Será otro personaje que se unirá también a tu grupo. Además, ¡ahora tendrás un barco para viajar de un lugar a otro del mundo, chaval!

REGIÓN DE MINTOS

LISTA DE ÍTEMS
- Bulbo lunar
- Minimedalla (3)
- Simiente de resistencia
- Escudo de escamas
- Simiente de saber
- Mapa del tesoro

Navega hasta el continente situado al sur. Toma tierra y avanza a la derecha hasta dar con una aldea: Mintos. Al entrar, nuestro amigo Juanchito abandonará el grupo. Junto al riachuelo, un poco a la derecha, rompe los barriles para conseguir un bulbo lunar. Después baja por el pozo para obtener una minimedalla. Ve a la derecha para romper los barriles y coger una simiente de resistencia. Un poco más arriba, destruye los jarrones para obtener una minimedalla. Entra en la casa de arriba y toma del armario un escudo de escamas.

Dirígete a la posada (el edificio grande) y sube al piso de arriba. Rompe los jarrones para encontrar una simiente de saber y entra en la primera habitación. Habla con el anciano Borya y acepta su misión. También él se unirá al grupo (9). Sal al pueblo y habla con los vecinos, en especial con el anciano que está dando clase. Contesta primero "No" y luego "Sí", y te dará un mapa del tesoro por ser tan listo (de nada).



9

Sal al mapa del mundo y ve a la derecha hasta ver un templo. De momento no puedes hacer mucho en él, pero si entras por la apertura del norte, encontrarás una nueva minimedalla. Recuerda este sitio y sal de nuevo al exterior rumbo al sur. Cuando llegues a la parte más abajo del continente, entra en la cueva.

CUEVA DE MINTOS

LISTA DE ÍTEMS
- Simiente de agilidad
- Simiente de vida
- 800 monedas
- Velo de serenidad
- Semilla reducefiebre
- Simiente de resistencia
- Raíz reducefiebre

Dentro verás a Alena. Continúa adelante y coge la simiente de agilidad del cofre. En la siguiente habitación, ve por las flechas de la izquierda para coger una simiente de vida. Después sigue a la derecha por el otro camino automático. Cuando llegues al final, regresa para obtener 800 monedas del cofre (10). Un poco más atrás, al oeste, hay otro tesoro con un velo de serenidad. Ve hacia el sur por las flechas colocada más a la izquierda (de las dos que hay). Seguidamente baja hasta ver unas escaleras y desciende por ellas.

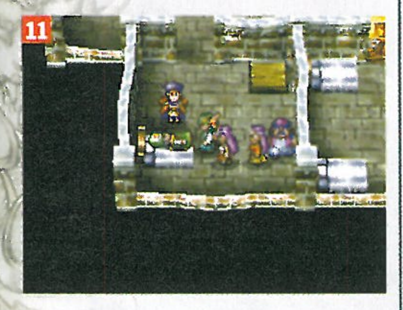

10

En la siguiente habitación, monta en la fila de flechas de la esquina derecha. Después hazlo en la tercera fila, empezando por la izquierda (olvídate del cofre situado más abajo, en realidad es un enemigo). Y, por último, sube a la fila quinta, contando desde arriba. Si lo has hecho bien, habrás llegado junto al tesoro. Coge la semilla reducefiebre y sal de la cueva.

Ya en el mapa del mundo, ve hacia el noreste hasta encontrar una nueva ciudad: el Imperio de

Parthenia. Primero rompe el barril para encontrar una simiente de resistencia. Después habla con el Emperador, que está sobre un campo de cultivo, y conseguirás una raíz reducefiebre.

Vuelve a Mintos y entra en la posada. Ve a la habitación donde está el enfermo (pobrecito él) Kyril. Dale la raíz reducefiebre **(11)** y "el pobrecito" y Alena se unirán



a tu grupo. Recuerda que para seleccionarles tienes que estar en el mapa del mundo y elegir "Formación" dentro del menú. Al salir de la habitación, una mujer te dirá que el caballero Ragnar te está buscando y sabrás tu próximo destino: Palais de Léon.

DE VUELTA A PALAIS DE LÉON

LISTA DE ÍTEMS
- Minimedalla
- Simiente de magia
- llave mágica
- Báculo de magma
- Flauta de la revelación
- Semilla de fuerza

Viaja en barco a través del océano hasta el continente de abajo a la izquierda. Por si no lo recuerdas, Palais de Léon es la segunda ciudad al noreste. Cuando entres, habla con Curi **(12)**, quien te dirá que Ragnar ha sido secuestrado. Pon rumbo ahora a Aubout du Monde, que como ya deberías saber, está situado un poco más al sur.



Una vez allí, entra en la cabaña más al norte y baja al sótano. Habla con el limo y vuelve a salir al mapa del mundo. Cruza los dos puentes situados un poco más al norte y entra en la cueva. Seguro que este lugar ya te suena. Baja los dos ascensores y ve a la pequeña isla en la que hay un cofre. Pulsa en él para descubrir un interruptor secreto y baja las escaleras.

En la nueva habitación, rompe los jarrones para encontrar otra minimedalla y una simiente de magia. Por último abre el cofre y obtén la llave mágica. Con ella podrás abrir todas las puertas rojas que has ido viendo a lo largo del juego y que contienen tesoros. Después regresa a Palais de Léon.

Entra por la puerta de la derecha y avanza hasta ver a Ragnar peleando con dos guardias. Habla con él y prepárate para enfrentarte a otro enemigo final. Se trata nuevamente del temible Marquís de Léon, por lo que te recomendamos equiparte con bastantes plantas medicinales y tener a tus luchadores al nivel 19 como poco.



Enemigos: Marquis de Léon. **(13)**

Cómo vencerlo: Si tienes un nivel alto, no te preocupes, porque ahora este monstruo no es tan terrible como antes. El principal problema que puedes encontrar en la batalla será que el enemigo ataca dos veces durante cada turno, pero tampoco quita demasiada vida. Usa a Meena (u otro personaje con poderes curativos) para ir sanando a tu equipo desde el primer turno. Además, si Meena ha superado el nivel 20 habrá aprendido Semiresurrección, con el cual puede resucitar a cualquier compañero. Mientras, con los demás ataca pacientemente. Este enemigo resiste bastante, pero si aguantas curando a tus héroes, no tendrás problema.

Después de la pelea, habla con Ragnar para que se una a tu equipo. Sal de la sala y charla con el Canciller antes de salir de nuevo al mapa del mundo. Asegúrate de guardar la partida y curarte si te hace falta, y pon rumbo a tu próximo objetivo: el Castillo de Zamoksva, el lugar en el que Alena comenzó su capítulo. Ve a la habitación del trono y habla con el falso Rey para comenzar una nueva batalla.



Enemigos: Baalzack. **(14)**

Cómo vencerlo: Si crees que la pelea anterior fue dura, olvídate. Este monstruo no sólo ha cambiado de apariencia desde vuestro último enfrentamiento, sino que resulta mucho más poderoso que antes. Lo primero que debes hacer es asegurarte que tus personajes están en el nivel 22 o más. Pon también a Ragnar en tu equipo, puesto que resulta más certero que Torneko. De esta manera, ve curando a los personajes con el Héroe y Meena (o alguien más que tenga hechizos para recuperar vida) y atacando con Alena y Ragnar. Al igual que en la lucha anterior, ten paciencia y no te precipites a la hora de atacar. Lo principal es mantener a tus personajes con la salud alta mientras vas restando vida al enemigo.

Cuando hayas vencido, baja al piso de abajo para abrir los tres cofres del tesoro. Obtendrás un báculo de magma, una flauta de la revelación y una semilla de fuerza. Viaja entonces a la ciudad de Candonga (situada al norte del mapa del mundo, despistadillo) y habla con los vecinos. Después descansa en la posada y, en tus sueños, verás una interesante escena. Seguidamente, navega por el río que hay un poco más al sur dirigiéndote hacia la derecha. Desembarca y ve hacia abajo, rodeando la cordillera montañosa. Verás unas rocas marrones que bloquean el camino. Acércate, entra y usa el báculo de magma.

REGIÓN DE FEMINISTIA

LISTA DE ÍTEMS
- Minimedalla (3)
- Simiente de saber
- Simiente de agilidad
- Vestido de cuero
- Simiente de fuerza
- 1.050 monedas
- Simiente de resistencia
- Visera de hierro
- Escudo de dragón
- Agua mágica
- Pañuelo de mercurio
- Llave maestra
- Escudo de Zenithia
- Garra de fuego.

Sigue adelante y accede al castillo de Feministia. Ve al cuarto de la izquierda para coger una minimedalla rompiendo los jarrones. Habla con la monja del pasillo y, un poco más arriba, obtén una simiente de saber del mueble. Dialoga con la persona de al lado y al instante verás una secuencia en la que te acusan de robo. Después, en el interrogatorio, contesta "No" y "Sí" en este orden a las preguntas.

Sal de la prisión y ve al segundo piso para conseguir una simiente de agilidad y un vestido de cuero de los armarios de la derecha. Seguidamente vuelve al mapa del mundo y dirígete hacia el sur hasta que encuentres una cueva un poco a la derecha.



Una vez dentro, baja un poco para coger una minimedalla del cofre **(15)**. Sigue el camino hacia la izquierda para dar la vuelta y llegar al siguiente cofre con una simiente de fuerza. Después ve por el camino que lleva hacia el



norte y verás otro tesoro: ábrelo y conseguirás 1.050 monedas. Dirígete hacia el sur por el largo pasillo hasta descender por unas escaleras. Baja por la izquierda y obtén una simiente de resistencia del cofre. Más a la izquierda hay dos cofres; ábrelos para conseguir una visera de hierro y un escudo de dragón.

Finalmente, sigue el camino de abajo hasta descender por otras escaleras y llegar a la guarida del ladrón. Entra y rompe los jarrones para conseguir un agua mágica y una minimedalla. Del mueble obtén un pañuelo de mercurio. Cuando lo tengas todo, habla con el personaje. No dejes que escape y prepárate para pelear.



Enemigos: Rob A. Conventos (16)

Cómo vencerlo: Este enemigo es en realidad muy sencillo de derrotar, siempre y cuando cuentes con Kyril en tu equipo de "elegidos". Usa con él Anulación Mágica para impedir que el rival se fortalezca. Después, te basta con atacar normalmente con el resto de tu equipo mientras, con el propio Kyril, vas recuperando la vida con Semicuración. De esta forma, no tardarás en ganar la batalla sin complicaciones.

Tras la lucha, verás una secuencia. Sal de la cueva y vuelve a Feministia. Ve a hablar con la reina para que te dé una llave maestra. Antes de marcharte, baja por las escaleras situadas en la esquina derecha del primer piso para coger un escudo de Zenithia del cofre. Después ve a la prisión a rescatar a Maya y habla con los demás presos: te contarán algo sobre una misteriosa habitación. Para llegar a ella, ve por unas escaleras descendentes escondidas detrás de las que conducen al piso de arriba. Baja y conseguirás una garra de fuego.

REGIÓN DE DUNPLUNDRIN

LISTA DE ÍTEMS
- Minimedalla (5)
- Armadura de Zenithia
- Gorro de cuero
- Medias
- Piedra porosa
- Arenas del tiempo
- Máscara fúnebre
- 780 monedas
- Espada metalíquida

Vuelve al mapa del mundo y viaja en barco hasta la cueva situada en la esquina superior izquierda (enfrente de un castillo). Entra y dirígete a la derecha para hacerte con una minimedalla, dentro de un cofre. Ve un poco más al norte y verás un camino oscuro a la izquierda: sigue por él y encontrarás otra minimedalla. Vuelve a la barca y sigue hacia la derecha, hasta ver unas escaleras. Baja por ellas. Llegarás a una isla con dos cofres. Ábrelos para obtener una minimedalla y una armadura de Zenithia.

Sal de la cueva y navega hasta la isla que hay entre los dos continentes del oeste. Pronto verás una pequeña aldea llamada Dunplundrin. Entra en ella cuando sea de noche. En la casa situada al norte encontrarás un gorro de cuero y, si bajas al pozo, una minimedalla y unas medias. Fíjate en la orilla de la playa y verás una especie de señal. A la mañana siguiente la marea habrá bajado. Ve al lugar donde estaba y recoge una piedra porosa (17).



Ahora ya puedes ir a una pequeña cueva situada al noreste del mapa, a la derecha de la última cordillera. Entra y ve al norte hasta ver unas escaleras sumergidas bajo una cascada. Usa la piedra porosa y baja por ellas. Después, coge las arenas del tiempo del cofre y sigue descendiendo. Avanza para obtener la minimedalla del cofre y sigue adelante hasta bajar por otras escaleras.

En el siguiente cuarto, ve hacia el sur y coge la máscara fúnebre. Después dirígete hacia la derecha. Baja un poco y conseguirás 780 monedas. Continúa hacia el este hasta llegar a una bifurcación. Baja por el lado derecho y cruza el pasillo hasta descender por otras escaleras. Al fondo verás un tesoro. Ábrelo para obtener una espada metalíquida.

REGIÓN DE CANALOT

LISTA DE ÍTEMS
- Minimedalla (3)
- Simiente de fuerza
- Agua mágica
- Ala de quimera
- Yelmo de Zenithia.

Vuelve al barco y navega hasta llegar a la isla Canalot, situada en la esquina superior izquierda del mapa del mundo. Para entrar, debes acercar el barco por el lado derecho.



Una vez en la ciudad, rompe el barril situado a la derecha del pozo para conseguir una minimedalla (18). Seguidamente, entra en la casa más próxima para encontrar otra minimedalla más. Cuando tengas todo, ve hacia el norte.

En la siguiente sala, coge una simiente de fuerza del jarrón y sigue adelante. Entra por el umbral de la izquierda y examina las habitaciones del fondo para encontrar una botella de agua mágica, un ala de quimera y una minimedalla. Después ve por la zona del medio y sube las escaleras hasta llegar al salón real. Allí, habla con el Rey.

Ahora tu misión es encontrar a Ben-Irrie, un humorista. Primero regresa a Laissez Fayre y entra en el teatro en el que Maya y Meena



comenzaron la aventura. Habla con el hombre que está sentado junto a su antiguo jefe y contéstale "Sí" (19). Cuando Ben se haya unido a tu grupo, vuelve a visitar al bueno del Rey de Canalot. Colócale el primero en la formación y Su Majestad te dará un yelmo de Zenithia.

SANTUARIO DE ENDOR

LISTA DE ÍTEMS
- Báculo de antimagia
- Minimedalla
- Vara meta

Navega en tu barco hasta el santuario situado en una península al sur de Endor. Entra y abre la puerta de hierro. Después, baja por las escaleras y monta en la fila de flechas que llevan hacia el norte. Continúa por las siguientes escaleras y ve hacia la derecha. Sigue descendiendo. Finalmente llegarás a un cofre que contiene un báculo de antimagia. Dirígete por el camino de la izquierda y abre el tesoro con una minimedalla dentro.



Sigue yendo hacia abajo y finalmente llegarás a otras escaleras. Un poco más adelante verás una habitación con un resplandor verde: entra y se curarán tus heridas **(20)**. Entonces dirígete hacia el sur y ve por las escaleras de abajo a la izquierda. Seguidamente anda hacia el oeste y baja por el pasillo con las dos estatuas. Al final encontrarás un cofre: ábrelo para obtener una vara meta. Por último, sal del templo.


20

De nuevo en el mapa del mundo, navega hasta la isla situada en el sur, en medio de los dos continentes. Sigue el río que nace en su lado norte y llegarás a un pueblo llamado Ríverton. Continúa hacia el sur sin bajarte del barco y, en el cruce, ve por la derecha. Pronto verás un extraño edificio con forma de marciano. Entra.

TEMPLO DEL COLOSO

LISTA DE ÍTEMS
- **Minimedalla**
- **640 monedas**
- **Simiente de agilidad**
- **Martillo de Hela**

Abre el cofre situado en el norte para conseguir una minimedalla y después baja por las escaleras. En el piso de abajo, ve primero a la izquierda para coger 640 monedas. Después sube por las escaleras de la derecha. Sigue adelante hasta llegar a una sala llena de pequeños cuartos. Coge la simiente de agilidad del cofre de la derecha y avanza por las escaleras situadas en el lado izquierdo.

Cruza la siguiente habitación y continúa subiendo escaleras. En la nueva sala, sal por la puerta que hay al sur del todo y llegarás al exterior de la estatua. Abre el cofre para obtener un martillo de Hela. Cuando lo tengas, vuelve al piso anterior. Mira en el lado derecho, al norte de la habitación, para descubrir una puerta oculta. Entra por ella y sube las escaleras **(21)**.


21

Ignora al cofre-monstruo y sigue ascendiendo hasta llegar a un piso con dos aberturas en la pared. Lánzate por la de la izquierda y caerás en la mano de la estatua gigantesca. Vuelve a entrar en el edificio y sube todas las escaleras hasta que veas una habitación con una palanca. Tira de ella y la estatua gigante empezará a moverse.

CONCILIO DEMONIACO

LISTA DE ÍTEMS
- **Minimedalla (2)**
- **Anillo de la oración**
- **Fragmento de lúcida**
- **Simiente de magia**
- **Escudo de tempestad**
- **Brazalete camicace**

Ve al este y encontrarás un palacio en el que tienes que entrar. Transfórmate con la vara metapara no ser atacado por los monstruos. Una vez dentro, baja por las escaleras de la izquierda. Coge una minimedalla del jarrón y un anillo de la oración de la celda central. Abajo, a la derecha, hay un fragmento de lucida.


22

Ignora el pasadizo y baja las escaleras hasta llegar a una habitación con dos monstruos **(22)**. Como en el piso de arriba no hay nada, vuelve a la sala del principio y ve por la puerta de la derecha. Sigue el pasillo hasta el salón del trono. Baja la escalera de la esquina para llegar al exterior. A la derecha encontrarás una zona con varios cofres: ábrelos para conseguir una simiente de magia, una minimedalla y un escudo de tempestad. El último ignóralo porque es un monstruo.

Después, entra por la puerta situada al sur del salón y continúa recto a la sala de conferencias. Habla con todos los monstruos y toma asiento, pronto verás llegar a Psaro el Carnicero. Tras la secuencia, vuelve al pasillo al aire libre y salta por el hueco. Usa Paso Seguro con Maya para llegar a las escaleras de la derecha. Examina la tumba para tomar un brazalete camicace y sal al mapa.

REGRESO A LA MINA MAMMON

LISTA DE ÍTEMS
- **Minimedalla (2)**
- **agua mágica**
- **simiente de fuerza**
- **simiente de agilidad**
- **2480 monedas**

¿Recuerdas la mina llamada Mammon? Como para no, ¿eh? Pues son tu próximo destino. Para llegar, dirígete al oeste de Palais de Léon. Sigue el mismo camino que la otra vez hasta que veas un lugar con un hueco en una pared al norte. Entra y, si lo necesitas, cura a tus personajes en el templo. Después continúa a la derecha.


23

Entra en el siguiente edificio y pasa por la puerta del norte para encontrar una habitación llena de cofres **(23)**. En total hallarás: una minimedalla, un agua mágica, una simiente de fuerza, una simiente de agilidad y 2480 monedas. Usa las escaleras más al sur. Recorre el pasillo y desciende por la escalera del final. Entra en el cuarto de los dos cofres y abre el de la izquierda para obtener una minimedalla. El otro es un monstruo. Continúa por el pasillo de la izquierda y entra en el cuarto del fondo. Sube los dos tramos de escaleras, equipa a todos los personajes con plantas curativas y prepárate para





pelear. Primero vence a los tres monstruos, y después acércate al gigante azul.

Enemigos: **Estark.**
Cómo vencerlo: Antes de enfrentarte a él, es recomendable que tus personajes hayan alcanzado el nivel 28. Estark ataca dos veces, tanto con golpes normales como con magias de hielo (poco dañinas). Para vencerle, sigue la fórmula de siempre: ataca con todos menos con Meena, que debe ir recuperándoles. No tengas prisa, cura también con el héroe si es necesario o utiliza plantas curativas. Con todo, el monstruo no es especialmente resistente y en unos cuantos turnos caerá.

REGIÓN DE EL FORRADO

LISTA DE ÍTEMS
- Recipiente de gas
- Bulbo lunar
- Brazalete de oro
- Minimedalla
- Hoja de Yggdrasil
- Rocío de Yggdrasil
- Espada de Zenithia

Desciende un par de pisos y abre el cofre que te quedaba por vaciar. Obtendrás un recipiente de gas. Tu próximo destino es Riverton, el pueblo por el que pasaste al ir hacia el Conciliábulo demoniaco. Bájate en la orilla derecha del pueblo y rompe los barriles que hay junto a la posada para conseguir un bulbo lunar. Dentro de la casa del fondo puedes coger un brazalete de oro. Finalmente, entra en la cabaña situada al sur, habla con su dueño y dile a todo "Sí". No olvides tampoco coger una minimedalla del jarrón.



Vuelve a la mañana siguiente y dialoga de nuevo con él. Después sal de la casa para probar el globo **(24)**. Aprovecha tu nuevo transporte para llegar al punto en el mapa marcado con una equis roja. Cuando lo hagas, verás un solitario árbol en medio del desierto. Antes de entrar en él, reestructura la formación de tu grupo y elige a sólo tres miembros, dejando un hueco libre. Ahora sí, prosigue para ver que en realidad es un pueblo élfico llamado El Forrado.



Entra en el árbol gigante, Yggdrasil **(25)**, y sube por las escaleras de la izquierda. Al final verás un cofre con un báculo salvador. Acércate también al extremo de la rama para obtener una hoja de Yggdrasil. Después baja y sube por el lado derecho. Camina a través de las ramas más al este y toma las escaleras situadas al sur. Entonces, sube por las escaleras que hay abajo y abre el cofre para conseguir un rocío de Yggdrasil. Regresa y da la vuelta por las ramas para subir por las escaleras de la izquierda.

Ignora el cofre que verás al sur y sube por las escaleras situadas al este. Habla con el ángel Orifiela y ésta se unirá a tu grupo. En esa misma zona, dirígete hacia el sur y después a la derecha para encontrar una espada de Zenithia. Con ella en tus manos, regresa al mapa del mundo.

REGIÓN DE EL AZIMUT

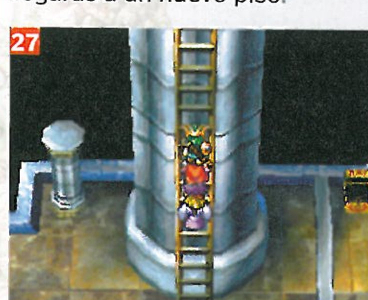
LISTA DE ÍTEMS
- Minimedalla (2)
- Anillo de la diosa
- Cuerno del barón
- Torera de ladrón
- Escudo de dragón
- Rocío de Yggdrasil (2)
- Brazalete de autosacrificio

Pon rumbo a la pequeña isla situada justo en el centro del mundo y toma tierra en ella. Un poco más al este encontrarás un pueblo llamado El Azimut, entra en él. Ve a la casa más al norte para coger una minimedalla del armario. También hay otra minimedalla en el edificio más al oeste, dentro del jarrón.



Sal al mapa del mundo y ve al templo que hay un poco más al este. Dirígete a las escaleras de la izquierda y desciende hasta hallar una sala con un cofre: ábrelo para obtener un anillo de la diosa. Regresa hasta la primera habitación y monta en el ascensor **(26)**. Una vez abajo, vuelve a subir al piso de arriba y salta por el hueco, ahora vacío. Baja por las escaleras y abre el tesoro: conseguirás un cuerno del barón.

Retorna otra vez al mapa del mundo y dirígete al sur; verás una torre. Ve por el lado derecho y sube a la siguiente planta. Después, sube por las escaleras de abajo a la derecha. Entra en el templo y coge una torera de ladrón. Vuelve al piso anterior y esta vez ve por las escaleras de enfrente, las de la izquierda. Sigue adelante y encontrarás un cofre con un escudo de dragón. Después, coge el ascensor circular azul que hay fuera para ascender. Rodea el templo, y sube también en el siguiente que hay al fondo: llegarás a un nuevo piso.



Cruza las puertas doradas y desciende. Sigue adelante y baja las escaleras para encontrar un cofre con un frasco de rocío de Yggdrasil. Continúa hacia la izquierda y sube al piso de arriba. En seguida verás unas escaleras gigantescas **(27)**. En la siguiente planta, sigue ascendiendo por el único camino posible hasta llegar al techo de un pequeño templo con otro ascensor: súbete a él.

En el siguiente cuarto, gira a la derecha y recoge un brazalete de autosacrificio. Después dirígete a la izquierda y sigue adelante, todo es muy lineal, hasta llegar a una habitación con una plataforma azulada. Sube a ella y verás una secuencia: habrás llegado al Castillo de Zenithia.

Entra en el edificio y Orifiela dejará el grupo. Cruza la puerta de la izquierda y habla con el monstruo: te dará un frasco de rocío de Yggdrasil. En la habitación de la derecha hallarás una minimedalla. Baja por las escaleras del fondo y habla con Orifiela para que te entregue al dragón Sparkie **(28)**. Vuelve por el pasillo anterior y cruza la puerta situada al sur. Entonces dirígete al norte del castillo y entra por la puerta principal. Por último, ve a hablar con el Dragón de Zenithia y presencia la escena.



Después regresa al cuarto donde está Orifiela y sal por la puerta situada al sur. Una vez fuera, salta por el hueco. Llegarás a la siguiente mazmorra que tienes que recorrer. No olvides equiparte la espada de Zenithia.

MAZMORRA TENEBROSA

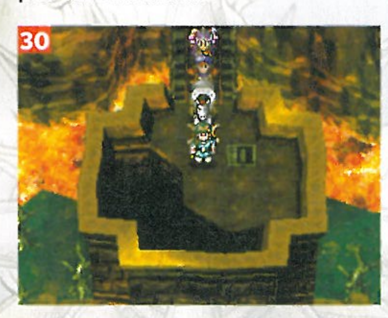
LISTA DE ÍTEMS
- Vestido deslumbrante
- Minimedalla
- Brazalete poderoso
- Báculo de Talía
- Armadura de Hela
- 3.280 monedas
- Simiente de vida (2)
- Simiente de fuerza
- Simiente de agilidad
- Escudo especular



Ya en la cueva, ve al norte hasta encontrar un cuarto con un vestido deslumbrante (29). Seguidamente toma el camino de la izquierda y sigue el pasillo hasta llegar a un cruce: ve hacia el oeste. Sube en la fila de flechas de abajo a la derecha y coge una minimedalla del cofre. Entonces regresa al cruce anterior y sigue el pasillo hasta el final. Ve hacia el sur y continúa adelante hasta llegar a una habitación nueva.

Utiliza el hechizo Paso Seguro para pasar a través del líquido morado sin sufrir daños. Coge del cofre de la esquina superior izquierda un brazalete poderoso. Ve a la parte de abajo para abrir otro tesoro, esta vez con un vestido vaporoso. Sal de nuevo al pasillo y regresa al cruce anterior. Esta vez ve por la izquierda.

Sigue recto hacia el oeste y encontrarás un báculo de Talía. Entonces continúa por el camino del sur hasta llegar a unas escaleras que hay al fondo, sin hacer caso del cofre-monstruo. En el piso de arriba, sube a la fila de flechas de abajo a la izquierda para conseguir una armadura de Hela. Después, ve a la derecha y toma las escaleras. Abre los cuatro cofres para obtener: 3.280 monedas, una simiente de vida, una simiente de fuerza y una simiente de agilidad. Seguidamente baja por las escaleras.



Sube en la barca y navega hacia la derecha. Baja por las escaleras de la isla y recorre el pasillo para seguir descendiendo. Llegando al final, explora el suelo para tomar una semilla de magia. En la siguiente sala, sal por la puerta situada al sur. Cruza el puente y déjate caer por la grieta (30). Abre el cofre, que esconde dentro un magnífico escudo especular. Después, tírate por el agujero y vuelve a subir para conseguir una simiente de vida. Ahora sí, empieza a descender hasta salir al mapa del mundo. ¡Cuánta luz, qué gusto, ¿verdad?!

LOS CUATRO PILARES

LISTA DE ÍTEMS
- Cota de zombi

Ve al templo situado más al sur y habla con la llama del fondo, que resulta ser un ángel. Después regresa al mapa del mundo y dirígete al templo situado al este. Baja las escaleras y verás un dragón morado. Es hora de un poco de acción.



Enemigos: Rashaverak (31)
Cómo vencerlo: No te asustes por que sean tres, se trata de una batalla muy sencilla de ganar si tienes a tus chavales rondando el nivel 32. Los dragones tienen unos ataques bastantes débiles. El único inconveniente es que están constantemente pidiendo refuerzos. Así, pues, lo que tienes que hacer es atacarles a los tres a la vez por medio de hechizos. Eso sí, ten en cuenta que cuantos más dragones derrotes, más experiencia ganarán tus personajes; si te ves con fuerzas suficientes...

Vuelve al Refugio Celestial y cúrate. Después ve a la izquierda del mapa del mundo. Entra en el templo y esquiva a las estatuas pasando por el lado izquierdo. Pronto verás un nuevo monstruo al que tienes que enfrentarte (4). Habla con él y ¡no le des la espalda, es una trampa!



Enemigos: Puslas (32)
Cómo vencerlo: Si los dragones anteriores fueron fáciles de vencer, más aún lo resulta éste. Puslas realiza dos ataques seguidos, pero es muy lento, por lo que siempre te da tiempo a curar a tus personajes cada turno. Sube la vida con Meena, mientras con los demás atacas normalmente. En unos pocos turnos habrás acabado con él.

Regresa una vez más al Refugio Celestial para curarte, y después ve al oeste del mapa, un poco más al norte del último templo que visitaste. Sube las escaleras y prepárate para un nuevo combate.



Enemigos: Barbatos (33)
Cómo vencerlo: Se trata de un monstruo muy similar al anterior, sólo que un poco más rápido y fuerte. El procedimiento para vencerle debe ser el mismo: cura a tus personajes con Meena y ataca normalmente. Eso sí, si te ves apurado (Barbatos ataca dos veces seguidas en algunas ocasiones) haz que el héroe lance alguna Maxicuración también. Tampoco olvides equipar a los demás con plantas medicinales, por si acaso.

Una vez más, sigue la misma rutina: cura a tus personajes en el templo y, ahora sí, dirígete a por el último dragón. Esta vez tienes que poner rumbo al norte y a la derecha. Entra en la especie de torre y, primero, sube por las escaleras de arriba para conseguir una cota de zombi. Después, ve por las de abajo y llegarás a una sala con un sacerdote en medio. Como habrás adivinado, se trata de tu próximo enemigo.



Enemigos: Ammon (34)
Cómo vencerlo: Este enemigo es bastante más durillo que los tres anteriores. Primero ocúpate de los tres demonios babosos utilizando el hechizo Supertornado de Meena. Mientras tanto, usa al héroe para curar. Después, ataca normalmente con todos los personajes, salvo con alguno que tenga Multicuración u Omnicuración, para poder recuperar vida a todo el grupo durante cada turno. Ten paciencia, y el monstruo acabará siendo derrotado.

ENFRENTAMIENTO FINAL

LISTA DE ÍTEMS
- Minimedalla
- Hoja de Yggdrasil
- Báculo de luz

Cura de nuevo a tus personajes y dirígete al castillo situado en medio del mapa. Entra y, un poco más adelante, evitas las estatuas andantes de la sala. Sigue hasta las siguientes escaleras y sube por ellas. Después, cruza la puerta y recorre los pasillos hasta llegar a una habitación con una llama. Baja por las escaleras.



Usa Paso Seguro para andar sobre el líquido morado (35) y coger el cofre con una minimedalla

que hay al sur. Regresa al piso de arriba y esta vez toma las escaleras de subida. Cruza el pasillo, pasa a través del ascensor y sube las escaleras. Entonces mueve la tercera estatua de la fila de arriba para descubrir una puerta escondida **(36)**. Pasa por ella y sigue recto hasta ver un tesoro con una piedra de sabio.


36

Vuelve a la habitación de las estatuas y entra por la puerta situada al sur. Sigue recto y encontrarás dos cofres con una hoja de Yggdrasil y un báculo de luz. Después, regresa hasta el ascensor que pasaste de largo antes y actívalo **(37)**.


37

Bájate por el lado sur y sigue hasta el fondo para tomar otras escaleras. Avanza hasta el siguiente ascensor y actívalo para descender. Sube por las escaleras de la izquierda (las de antes) y cruza por encima del ascensor. Sube y cruza el pasillo hasta llegar a una sala con un estanque. Pasa las puertas situadas al sur y continúa hasta salir al mapa general. Entra en el volcán y usa el cuerno del barón para poder usar a todos tus personajes en la batalla final.

Enemigos: Psaro el Carnicero **(38)**
Cómo vencerlo: Es sin duda la pelea más larga del juego. Psaro no deja de transformarse y atacar tanto con hechizos como de forma directa. Lo más recomendable es que luches estando al nivel 39 o más. Enfréntate con paciencia y equípate previamente con objetos que aumenten tu magia, los vas a necesitar. Empieza la batalla normalmente: con Meena cura a los personajes y con la espada de Zenithia elimina los posibles fortalecimientos que use Psaro sobre sí mismo. Después, cuando Meena se quede sin magia, cámbiala por Kyril y utiliza con él Multicuración. Con los demás, procura utilizar siempre ataques directos y contundentes (los hechizos Sueño o Confusión no le harán efecto).




38

Tras acabar con él, disfruta de la escena final del juego. ¡Enhorabuena!

EXTRAS

LISTA DE MINIMEDALLAS

Aquí tienes la lista completa de objetos que puedes conseguir cambiando minimedallas con el Rey Ecito. La mayoría resultan realmente útiles, ¡hazte con ellos lo antes que puedas!

- **15 Medallas:** Anillo de Fuerza
- **20 Medallas:** Gema de Protección
- **25 Medallas:** Falda Mágica
- **30 Medallas:** Báculo de ira divina
- **34 Medallas:** Brazalete Meteorito
- **38 Medallas:** Espada Milagrosa
- **43 Medallas:** Sombrero Alegre
- **47 Medallas:** Amuleto místico
- **52 Medallas:** Espada Metalíquida
- **60 Medallas:** Látigo Flagelador

CONSEJOS ÚTILES

Salvar y Curar: Procura salvar tus progresos siempre que puedas. Así, si mueres, puedes cargar y no perderás dinero. No olvides tampoco curar en las posadas a tus personajes, sobre todo después de las batallas o de recorrer mazmorras largas.

¡A por el más fuerte!: Cuando te ataque un grupo numerososde enemigos, primero enfréntate siempre al más fuerte con todos tus personajes **(1)**. De esta manera conseguirás que tus



1



2

héroes sufran mucho menos daño. Tampoco olvides utilizar hechizos para golpear a todos los enemigos al mismo tiempo.

Intentar huir: Si en algún momento tus personajes andan mal de vida y estás aún lejos de una posada, intenta siempre huir de los enemigos que te salgan al paso sin enfrentarte a ellos hasta curar a tu grupo y guardar **(2)**. ¡No conviene arriesgarse, aventurero!

Equípate con lo mejor: Cada vez que encuentres un objeto, valora si es mejor que el que tienes en ese momento. Tampoco olvides visitar las tiendas de cada zona a la que vayas para comprar ítems más fuertes y útiles para tus personajes. Si no tienes dinero, siempre puedes entrenar matando monstruos.

Subir de nivel: Algunos enemigos finales pueden parecerte muy difíciles la primera vez que te enfrentes a ellos. Si es el caso, entrena peleando con monstruos cercanos hasta subir algunos niveles. Después vuelve a intentarlo, ¡te será mucho más fácil! Además, fíjate bien porque algunos monstruos dan mucha más experiencia que otros.



3

Habla con todo el mundo: Cada vez que tus personajes lleguen a un nuevo reino, no olvides hablar con todos los habitantes **(3)**. De esta forma irás enterando de nuevos secretos de la historia del juego. ¡Además, los dialogos son divertidísimos!



¡SURCAMOS LA AVENTURA!

The Legend of Zelda Phantom Hourglass

Embárcate con nosotros en la solución completa, paso a paso, de la mejor aventura portátil del pequeño Link.

Info extra



Tipo de juego: Aventura

Niveles: 5 capítulos

Modos de Juego: Historia y Duelo

Extras: --

Tipo de guía: Paso a paso

Esta guía contiene:
- Capítulos 1-5
- Puzles resueltos

Dificultad: Para jugones

Hemos acabado el juego en: 20 Horas

Habilidades: Lucha e ingenio

Para cualquier tipo de jugador

CONTROLES DEL JUEGO

Para controlar a Link te basta con usar el puntero, aunque también hay otras posibilidades.



GUÍA PASO A PASO

Introducción: Isla Mercay

Tras haber creado nuestro archivo de juego, y haber elegido el modo Historia, veremos, antes de comenzar a jugar, una pequeña secuencia de video **(1).** En ella, navegamos en un barco con Tetra, la capitana del barco en el que naufragamos, que es, a su vez, la princesa Zelda.

A lo lejos vemos venir un barco, parece ser que el barco fantasma del que hablan, que termina parándose justo al lado del nuestro. Tetra, como le gusta que la llamen, lo aborda sin pensárselo. Tras subirse a él, un rayo cae sobre el barco, a lo que le sigue un grito desgarrador de nuestra princesa. El barco empieza a moverse con Tetra aún dentro. En un intento de subir a ese barco, para rescatar a Tetra, caemos al agua. Tras haber caído, veremos cómo Tetra grita nuestro nombre pidiéndonos auxilio **(2).**

La acción pasa directamente a una playa, en la que un hada, llamada Ciela, nos despierta en la orilla. Al parecer, tras caer al mar, hemos llegado a la orilla de una pequeña isla. Este hada, tras haber oído nuestra historia, nos invita a ir a casa de su abuelo, un hombre que la acogió tras una situación como la nuestra, para que nos hable sobre ese barco fantasma.

Iremos a la casa que nos ha mostrado Ciela. Aquí, el abuelo Siwan, nos aconsejará no ir tras ese barco, pero, al percatarse de que sus palabras no harán que abandonemos a Tetra a su suerte, nos indica, en el mapa, la localización de un puerto al este de la isla **(3).** Según dice, allí encontraremos a Linebeck, quien podrá contarnos algo más sobre el barco fantasma.

De camino al puerto, veremos que el puente que lleva a la parte este de la isla, ha caído, derrumbado por el terremoto que sentimos al salir de la casa de Siwan. Si hablamos con la mujer que hay junto al puente, nos dirá que hay otro camino, sólo que... está plagado de monstruos. Iremos, entonces, hacia la casa que hay al oeste de la de Siwan. El dueño nos pedirá que le ayudemos a apartar las

1



2



3





rocas que, tras el terremoto, han quedado en su granja. Tras hacerlo, nos recompensará con una rupia verde. Además, nos hablará sobre un árbol que hay al norte de la isla. Dice que, si lo golpeamos con fuerza, algo pasará.

Anotaremos su localización en el mapa y seguiremos por el pasillo estrecho que hay entre las dos casas. Veremos que este camino está lleno de monstruos, por lo que Ciela nos aconseja volver y buscar algo con lo que defendernos. Volveremos, entonces, a la casa de Siwan. Éste, alertado de que hemos intentado pasar por la senda del norte, nos pide paciencia, según dice, el puente pronto estará arreglado.



Saldremos de la casa e iremos a la cueva que, como podemos ver en el mapa, se haya justo a la derecha de la casa de Siwan. Al fondo de ésta, vemos una puerta cerrada y un cartel justo al lado **(4)**. En el cartel tendremos que dibujar, con nuestro lápiz táctil, el número 7, habiendo pasado antes por la playa para contar el número de palmeras. La puerta se abrirá y podremos entrar para abrir el cofre de dentro. En su interior encontraremos la espada de Siwan. Al salir de la cueva, Siwan nos verá con su espada, pero éste, en lugar de quitárnosla, se ofrecerá a enseñarnos a usarla **(5)**.

Tras haber recibido sus clases, iremos de nuevo por el pasillo estrecho de la izquierda.





Eliminaremos, como nos ha enseñado Siwan, a todos los monstruos que encontremos por el camino, y golpearemos la roca rara del fondo, que nos enseñará a rodar por el suelo. Si rodamos contra el gran árbol que hay al lado, caerá una Rupia roja. Luego, cortaremos, con la espada, los árboles que impiden el paso a la entrada de la cueva.

Dentro, apartando las rocas que nos cortan el camino, llegaremos a una puerta cerrada. Yendo un poco más a la derecha, encontraremos un cofre con una llave dentro. Tras abrir la puerta, tocando sobre ella **(6)**, veremos una puerta arriba en el centro. A su izquierda, dos palancas y, a su derecha, otras dos, además de una baldosa con inscripciones. En ésta podremos leer: "Tira de las palancas en el orden correcto si no quieres lamentarlo".

En esta cámara, también vemos dos pasillos, uno a cada lado, bloqueados por un bloque cada uno. Tras apartar el bloque de la derecha, y entrar a la siguiente cámara, veremos un cofre, del que obtendremos una Rupia roja, y una baldosa con inscripciones. Tras leer ésta, haremos lo propio con el bloque de la izquierda, donde hallaremos otra baldosa. Habiendo leído las dos, podremos deducir el orden en que hay que tirar de las palancas. El orden es:

1. La segunda desde la izquierda.
2. La primera desde la izquierda
3. La primera desde la derecha.
4. La segunda desde la derecha.

Haciéndolo en este orden, una llave aparecerá en el centro de la sala. Tras abrir la puerta con ésta, llegaremos ante una puerta cerrada, en una sala llena de ratones. Uno de ellos lleva una llave, pero es el más escurridizo.

Veremos que se pasea saliendo y entrando por dos agujeros de la pared. Para atraparlo, tendremos que utilizar el bloque que encontraremos a la izquierda para tapar el agujero de más a la izquierda de los dos. Tras hacerlo, nos iremos junto a la puerta cerrada. Así no nos verá, e intentará volver a entrar por el agujero que hemos tapado. Para cuando se dé la vuelta, estaremos esperándolo en mitad de la curva que va de un agujero a otro. Tras derribarlo con la espada, obtendremos la llave. Abriremos y seguiremos el pasillo hasta el fondo.

Al salir de la cueva, iremos al sureste, donde Siwan nos indicó que encontraríamos a Linebeck. Un hombre nos dirá que éste no está, y que preguntemos en la taberna a ver si saben dónde ha ido **(7)**. Si hablamos con el tabernero, nos dirá que Linebeck fue hacia el Templo del Rey del Mar, y nos indicará su localización en el mapa.



Saldremos de la taberna y pasaremos por el pasillo que hay al noreste. Subiendo unas escaleras, veremos un llano con tres árboles. Si rodamos contra el de más al norte, conseguiremos una Rupia verde grande. Seguiremos hacia la izquierda, hasta llegar a unas escaleras. Tras subirlas, estaremos ante el Templo del Rey del Mar.

Capítulo 1: La primera carta náutica

TEMPLO DEL REY DEL MAR

Una vez dentro, podremos hablar con los esqueletos de personas que entraron aquí. Seguiremos recto y, al fondo, veremos una puerta. Pasando por ella, entremos en una gran sala. Avanzando un poco, encontramos a Linebeck que, atrapado, nos pide ayuda **(1)**.



En el mapa vemos que hay algunas zonas, como la que pisamos ahora mismo, que son de color púrpura, mientras que los pasillos son de color tierra. Mientras andemos por los pasillos iremos perdiendo energía, sólo estaremos a salvo en las zonas púrpura. Para conservar nuestra energía, podemos romper cada vasija que encontremos. Dentro, encontraremos pequeños corazones que harán que recuperemos salud.

Para liberar a Linebeck, tendremos que ir hacia la izquierda e inmediatamente hacia arriba en el primer pasillo, para llegar así, a la zona púrpura central de la izquierda. Allí, golpearemos una especia de bola de cristal de color lila que encontraremos. Cambiará a color verde, con lo que los pinchos que impedían salir a Linebeck, se esconderán bajo el suelo, y éste saldrá corriendo de allí.

Volveremos a la primera zona púrpura en la que estuvimos. Allí nos estará esperando Linebeck. Tras hablar con él, nos dará una llave, con la que podremos abrir la puerta que había junto a la bola de cristal. Una vez abramos la puerta, iremos rápidamente hacia la zona púrpura situada más al noroeste. Encontraremos otro interruptor que, tras ser golpeado, esconderá, bajo el suelo, los pinchos que impiden el acceso hacia la zona púrpura de más al noreste. Al llegar allí, veremos otro interruptor. Al pasar por la puerta que éste nos abre, hallaremos un cofre. Dentro, encontraremos nuestra primera carta náutica.

Saldremos del templo e iremos, de nuevo, al puerto. Tras hablar con Linebeck podremos subir a su barco, pero, antes de partir,

nos mostrarán la carta náutica. Tendremos que rascar, con el lápiz táctil, sobre la isla que hay en la zona inferior derecha del mapa que se nos muestra. Con esto, descubriremos una marca volcánica, hacia la que nos tendremos que dirigir. Buscaremos la zona del ancla y atracaremos el barco.

ISLA DE FUEGO

Al llegar a la isla, hablaremos con el esqueleto que hay en la zona este de la misma. Al hacerlo, un fantasma nos hablará sobre tres antorchas que hay en la isla y nos dirá su localización exacta. Iremos a la casa de la adivina y veremos que ésta no está. Bajando las escaleras, encontraremos a la adivina encerrada. Para que nos oiga, hablaremos al micrófono de nuestra Nintendo DS. Examinando el cartel de la derecha, tendremos que indicar, en el mapa que se nos muestra, la localización de las tres antorchas (2). Si lo hacemos bien, la puerta que le impide salir se abrirá. Luego hablaremos con Astrid, que está en el piso de arriba. Ésta, también se unirá a la reunión de Linebeck.



Tras hacerlo, te desbloqueará una puerta por la que no podías pasar. Pasaremos ahora y seguiremos por el único camino posible hasta la puerta de entrada al Templo de Fuego. Para abrirla, tendrás que apagar todas las velas. Éstas, las apagaremos poniéndonos frente a ellas y soplando al micrófono de la consola.

TEMPLO DE FUEGO

Avanza entre las barreras de fuego con cuidado de no tocar ninguna. Llegaremos ante una puerta cerrada, así que seguiremos por la derecha. Iremos, luego, hacia abajo, donde quedaremos atrapados en una sala. Tendremos que derrotar a todos los enemigos de la sala para poder salir. Tras hacerlo, podremos abrir el cofre, donde encontraremos una llave.

Volveremos a ir hacia arriba y leeremos la baldosa que hay junto a la puerta. Ésta nos mostrará un mapa con un camino marcado. Abriremos la puerta y seguiremos justo el camino que había marcado en el mapa, para no caer, así, en ninguno de los agujeros. Al fondo, veremos cuatro interruptores. Usaremos el giro que nos enseñó Siwan para activar los cuatro a la vez (3). Tras hacerlo, la primera puerta que encontramos, tras pasar las barreras de fuego, se abrirá. Atravesándola, subiremos al primer piso.



En la primera planta, veremos que hay unos bloques que salen del suelo. Unos rojos y otros azules. Con el interruptor que veremos justo arriba a la izquierda, haremos bajar a los bloques de un color, y subir a los otros. Dejaremos los bloques rojos bajados, e iremos por el único camino posible. Llegaremos a una sala en la que, de nuevo, nos dejan encerrado junto a unos enemigos. Tras derrotarlos a todos, podremos abrir un cofre donde conseguiremos el Bumerán.

Con él, podremos golpear el interruptor que está a la derecha, al que no podemos llegar. Para lanzarlo, dibujaremos una trayectoria en la pantalla, sin levantar el lápiz de la misma, en la que el bumerán golpee el interruptor, y termine volviendo a nosotros. Para lanzarlo, levantaremos el lápiz de la pantalla cuando hayamos acabado de dibujar la trayectoria. Tras hacerlo, una barrera de fuego, que nos cortaba el camino, desaparecerá. Pasaremos por allí y tendremos que volver a activar un interruptor de la misma manera, mientras evitamos las bolas de fuego que nos lanzan dos antorchas. Al activarlo, podremos bajar unas escaleras que conducen, de nuevo, a la planta baja.

Una vez de vuelta abajo, activaremos de nuevo el interruptor que baja los bloques azules, lo haremos con el bumerán para no tener que volver a quedar atrapados por los bloques rojos. Iremos hacia abajo y encontraremos, a la izquierda, otro interruptor al que no podremos llegar. Lo activaremos con el bumerán y haremos desaparecer otra barrera de fuego. Siguiendo hacia abajo, volveremos a quedar



encerrados. En esta ocasión, los enemigos que tendremos que derrotar para poder salir, son calaveras incendiadas. Para apagar el fuego antes de golpearlas, les lanzaremos el bumerán (4). Tras hacerlo, podremos atacarlas sin quemarnos. Tras haberles vencido, seguiremos el único camino posible y volveremos al primer piso.

El fuego de los murciélagos que veremos, nada más subir, se apaga de la misma manera que el de las calaveras. Esquivaremos las barreras de fuego móviles que hay en la sala, y tiraremos de la palanca que hay en la pared en la esquina inferior derecha (5).

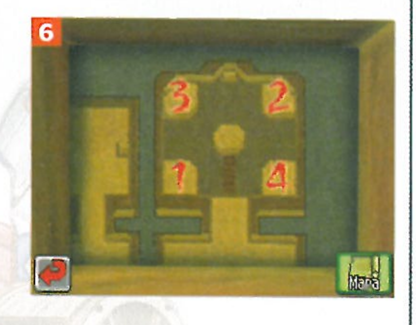






Luego, subiremos y saltaremos al lado derecho. Allí, tiraremos de otra palanca, con lo que abriremos una puerta. Regresando a la parte izquierda, encontraremos unos bloques rojos y un nuevo interruptor. Lo activaremos con el bumerán para hacer bajar los bloques, nos colocaremos entre los bloques rojos y los azules, y volveremos a lanzar el bumerán para hacer bajar, en esta ocasión, los azules. Al pasar sobre ellos, llegaremos ante una puerta cerrada. Usaremos la llave que recogimos y podremos subir al segundo piso.

Al llegar, iremos hacia abajo, donde encontraremos un cartel. Los números que aparecen en el cartel, son el orden en el que hay que pulsar unos interruptores **(6)** que encontraremos más arriba.



Iremos hacia arriba y llegaremos ante una puerta cerrada. Para abrirla, tendremos que volver a apagar las velas soplando al micrófono de nuestra DS. Al otro lado, encontraremos los cuatro interruptores. Con el bumerán, los pulsaremos en el orden indicado, con lo que obtendremos una llave, que tendremos que recoger haciendo pasar el bumerán por encima de ella. Volveremos abajo a abrir una puerta cerrada, tras la que encontraremos otra, también cerrada, con un gran ojo delante **(7)**. Seguiremos hacia la izquierda, donde quedaremos encerrados. Tras derrotar a todos los enemigos, se abrirán las salidas. Iremos hacia arriba y derrotaremos a los enemigos para hacer desaparecer las barreras de fuego. Seguiremos hacia el norte donde vemos un interruptor en el suelo, y tres antorchas inaccesibles. Situados sobre el interruptor, lanzaremos el bumerán **(8)** haciéndolo pasar por las tres antorchas, empezando el recorrido por la que está encendida.





Una vez encendidas, volveremos a la sala anterior donde, esta vez, tomaremos el camino de la derecha. Para poder seguir, tendremos que volver a lanzar el bumerán hacia un interruptor. En la siguiente sala, tendremos que evitar unas barreras de fuego giratorias para llegar a la salida que va hacia arriba. Allí, encontraremos un cofre con la gran llave dentro. que abre la puerta del ojo.

Entraremos por ella y guardaremos nuestro avance por lo que pueda pasar a continuación. Nos disponemos a enfrentarnos al primer jefe de final de pantalla, Braaz. Para hacerlo, tomaremos el camino de arriba.



Braaz usa un poder que le permite multiplicarse y aparecer por triplicado. Para dañarle, lanzaremos el bumerán de manera que golpee a los tres Braaz **(9)**. Así, unirá sus tres cuerpos en uno solo, y nos apresuraremos a golpearle con la espada. Cuando acabemos con él, liberaremos a Leaf, el espíritu del poder. El cofre que aparece te da una pieza de corazón. También podremos usar un teletransportador para salir del templo. Una vez fuera, regresaremos a la casa de la adivina para hablar con ella. Obtendremos un cristal de poder y Astrid nos mandará de vuelta al Templo del Rey del Mar, en Isla Mercay.

Durante el viaje de vuelta, veremos unos obstáculos que tendremos que esquivar. Para hacerlo, utilizaremos el giro de la cámara para verlos venir, y saltaremos justo antes de llegar a ellos.

Capítulo 2: La segunda carta náutica

TEMPLO DEL REY DEL MAR

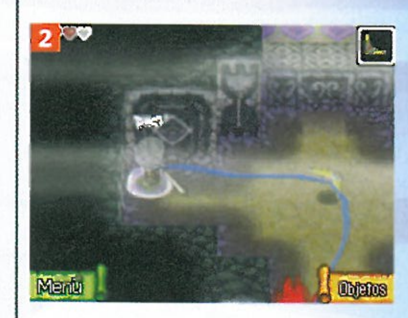


Una vez hayamos llegado a Isla Mercay, podremos ver que el puente ha sido reconstruido. Pasaremos por él e iremos, de nuevo, al Templo del Rey del Mar. Allí nos estará esperando Siwan. Tras hablar con él, podremos subir hasta el altar, y conseguir el Reloj Espectral. A partir de aquí, tendremos diez minutos para salir del templo. En las zonas moradas, deja de consumirse tanto nuestra energía, como el tiempo del reloj.

Lo primero que haremos será seguir todo recto hasta encontrar una puerta. La abriremos y seguiremos adelante. Aquí, encontramos a dos guerreros. Tendremos que avanzar sin que nos vean, ya que a estos no podremos hacerles daño. Para seguir tendremos que encender dos antorchas que hay en la zona sur de la habitación **(1)**. Para encender la primera, iremos a la esquina superior derecha de la zona, donde encontraremos el interruptor. Para encender la segunda tendremos que hacer, como ya hicimos en el Templo de Fuego, que la trayectoria del bumerán, pase primero por la encendida y luego sobre la apagada. Nos apresuraremos en hacerlo, ya que, de lo contrario, la primera antorcha se apagará y tendremos que volver a activar el interruptor. Al hacerlo bien, la barrera de fuego, que impedía subir por la parte izquierda, desaparecerá, abriéndonos un camino por el que cogeremos de inmediato.

Una vez arriba del todo, iremos hacia la derecha y activaremos el interruptor del suelo. Con esto, abriremos el camino hasta la llave, con la que abriremos la puerta cerrada que hay en el centro de la sala. Tras entrar, iremos hacia la izquierda, donde veremos dos palancas en la pared, y un guerrero. Evitando los ataques de éste, tiraremos de las dos palancas. Con una, haremos aparecer una llave, y, con otra, haremos desaparecer una barrera de fuego.

Pasaremos por el camino desbloqueado y seguiremos hacia la izquierda. Romperemos la vasija que encontraremos al final del camino, y nos pondremos encima de lo que de ella ha salido. Con esto, el tiempo dejará de correr. Desde aquí, lanzaremos al bumerán hacia abajo para golpear un interruptor, que nos abrirá el camino, haciendo desaparecer una barrera de fuego **(2)**.



Tomaremos este camino y, evitando los ataques del próximo guerrero, intentaremos llegar al extremo derecho de la sala. De nuevo, romperemos la vasija que nos encontraremos. Sobre su contenido, el tiempo volverá a detenerse. Desde allí, iremos hacia arriba hasta encontrar un interruptor en el suelo. Sin dejar de pisarlo, para que los pinchos

no vuelvan a subir, lanzaremos el bumerán haciendo que pase por la llave, y termine volviendo a nosotros. Cuando tengamos la llave, abriremos la puerta del centro de la sala. A la izquierda de esta planta, encontraremos el símbolo de la Trifuerza **(3).** En cada uno de los tres triángulos, deberemos insertar una Fortianita.



Las encontraremos en tres cofres distintos. El primero de ellos, abajo a la derecha, donde llegaremos esquivando a los guerreros. La segunda, igualmente fácil de conseguir, arriba del todo a la izquierda. Para la tercera, tendremos que tirar de una palanca es la esquina inferior izquierda para desbloquear un camino, cortado por una barrera de fuego. Pasaremos por aquí y subiremos por las escaleras que hay a la derecha.

Una vez arriba, encontraremos, dos interruptores en el suelo. Estos, abren unas trampillas en el suelo. Tendremos que activarla justo cuando, el guerrero que lleva una llave, pase por encima de la zona del agujero. Así, conseguiremos su llave. Con ésta, podremos abrir un puerta cerrada que hay a la izquierda, donde encontraremos el cofre que contiene la tercera de las Fortianitas **(4).**



Tras colocarlas todas, abriremos una última puerta, y también el cofre que encontraremos en la siguiente sala. Obtendremos



nuestra segunda carta náutica, la del noroeste **(5).** Usaremos el transportador que aparece para salir, por fin, del templo.

Tras hacerlo, volveremos al puerto a hablar con Linebeck, quien nos dirá que el mapa está muy sucio. Para limpiarlo, soplaremos, varias veces, al micrófono de nuestra consola. Tras hacerlo, podremos viajar hacia el norte, pero antes de hacerlo, iremos en el barco a otra isla, al sur de donde nos encontramos.

ISLA DEL CAÑÓN

Al llegar aquí, hablaremos con el ayudante de Eddo, el inventor, quien nos indicará la ruta hacia su jefe. Por el camino encontraremos un cofre, de cuyo interior, obtendremos un mapa del tesoro.



Para seguir hacia la derecha, lanzaremos las bombas planta que hay en el suelo para destruir las rocas que cortan el paso. ¡Ojo!, éstas nos explotarán en las manos si no las soltamos rápido. Siguiendo hacia la derecha, tendremos que volver a lanzar una bomba planta sobre la grieta de la pared **(6).** Dentro, abriremos un cofre del que obtendremos un cristal de poder.

Luego iremos hacia la derecha y lanzaremos una nueva bomba planta, por encima de una valla, para destruir las rocas del otro lado. Con esto, tendremos espacio para mover el bloque hacia la derecha. Al seguir hacia arriba, encontraremos más bloques que cortan el paso. De los dos que veremos, tiraremos del primero hasta tener suficiente espacio para volver a entrar, y, el segundo, lo empujaremos hasta que nos permita pasar a la izquierda. Allí, lanzaremos, de nuevo, una bomba planta sobre las rocas que nos impiden seguir, y encontraremos la salida de la cueva. Al salir, iremos abriéndonos camino con las bombas planta hasta llegar al taller de Eddo. Dentro, hablaremos con él para conseguir el cañón para nuestro barco.

De camino al puerto, nos encontraremos con el cartero, quien nos avisa de que, si nos perdemos, Astrid, la adivina, podrá ayudarnos.

Seguiremos hasta el puerto y veremos que nuestro barco ya tiene cañón. Navegaremos hasta las rocas que se ven, en el mapa, al oeste. Con el cañón, dispararemos sobre ellas y abriremos paso para nuestro barco. Al otro lado, veremos el barco fantasma que raptó a Tetra. Iremos, a toda vela, tras él, en su intento de huir hacia el norte. A medida que vayamos avanzando, iremos eliminando, con el cañón, a los enemigos que nos vayan apareciendo. Iremos entrando en una niebla cada vez más densa hasta que, antes de que nos demos cuenta, habremos sido devueltos al principio del mapa. No podremos ir hacia el norte, así que iremos hacia la isla que tenemos al sur.

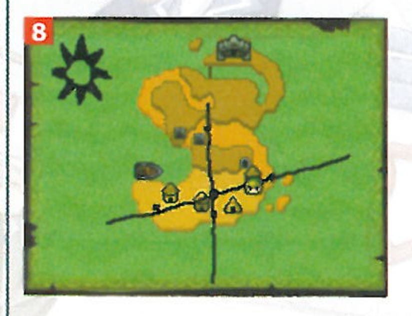
ISLA MOLIDA

Hablando con la gente de esta isla, y leyendo las piedras que tienen un ojo, averiguaremos una historia sobre Américo, un explorador que logró cruzar la densa niebla, y pistas de cómo hacerlo. Iremos a la casa de más a la derecha, donde vive el hijo de éste explorador, quien nos abrirá camino a la cueva que hay junto a su casa.



Una vez dentro, iremos hacia la izquierda, donde encontraremos unas escaleras que conducen hacia unas plataformas separadas. Saltaremos, de una a otra, hasta llegar al lado derecho **(7).**

Cruzando el puente para seguir hacia arriba, un enemigo sale del agua. Debido a que tiene un escudo, tendremos que lanzar el bumerán de manera que le pegue por la espalda. Cuando lo hayamos hecho, iremos corriendo a darle con la espada. Tras derrotarle, seguiremos hacia el norte y por el único camino posible. Llegaremos a una zona donde tendremos que volver a destruir unas rocas que hay abajo, con la ayuda de las bombas planta, las que nos servirán, también, para lanzarla hacia una grieta de la pared. Con esto, abriremos el camino hacia el refugio de Américo.



Dentro, abriendo el cofre que veremos, obtendremos una pala. Leyendo el diario de la mesa, veremos información sobre como encontrar un segundo refugio. Están justo, donde se cruzan la línea recta, imaginaria, que una la piedra con el ojo del este, con la del oeste, y la que une la del norte con la del sur. La última de las cuatro, la encontraremos saliendo del refugio y subiendo las escaleras que hay a la derecha. Marcaremos la posición de las cuatro piedras con ojo, y dibujaremos la cruz que hemos descrito antes **(8).** Justo en el cruce de las dos rectas, tendremos que usar la pala.

Al bajar por el agujero, llegaremos al segundo refugio. Abriremos el cofre y obtendremos un mapa del tesoro. Veremos, también, una puerta con el dibujo de un sol. Recordar su localización nos servirá más adelante. Miraremos el cartel de la pared, y dibujaremos, en nuestro mapa, el camino que aquí se nos indica. Sirve para atra-



vesar la espesa niebla de la zona de las rocas. Volveremos a hablar con el hijo de Américo, tras lo que volveremos al barco. Seguiremos el camino que copiamos del cartel del segundo refugio. Tras hacerlo, la niebla desaparecerá, e iremos hacia la isla sobre la que vemos, en el mapa, un dibujo azul.

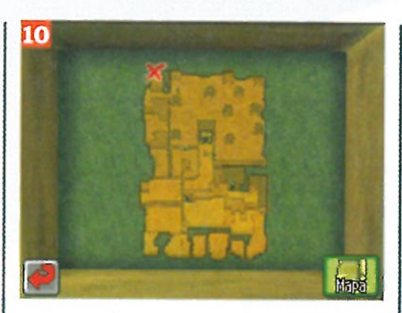
ISLA DEL VIENTO

Una vez aquí, evitando los fuertes chorros de aire que salen del suelo y luchando contra los temporales de viento que azotan, en ocasiones, la isla, nos dirigiremos hacia el centro de ésta. Al llegar, iremos hacia la derecha, para lo que, cuando no sople el viento, iremos saltando al otro lado de cada agujero. Llegaremos a unas escaleras por las que bajaremos, y, tras eliminar a los enemigos de la zona, y cuando no sople el viento, lanzaremos una bomba planta sobre la grieta de la pared. Dentro, encontraremos un cristal del valor.

Anotaremos en nuestro mapa la localización de dos tesoros que vemos en el cartel de la pared. Volveremos a subir las escaleras, y a saltar para volver a la entrada. El viento puede ayudarnos si sopla a favor, pero, mientras sople en contra, no saltaremos. Seguiremos hacia la izquierda hasta llegar a una puerta por la que entraremos. Dentro, esperaremos a que las estatuas dejen de soplar para poder avanzar. Derrotaremos a todos los enemigos de la sala para hacer aparecer un cofre con una carta de mar marcada con una cruz.



Una vez fuera, avanzaremos hacia el norte, utilizando los fuertes chorros de aire, que salen del suelo, para ir subiendo a plataformas más elevadas **(8)**. Siguiendo este camino, llegaremos ante la puerta del Templo del Viento.



Por culpa de las fuertes ráfagas de viento, no podremos entrar. Veremos un mapa de la isla, con una marca en la esquina noroeste **(10)**, y nos dirigiremos hasta ella. De camino allí, tendremos que usar la pala para destapar algunos agujeros, usando el chorro de viento que sale para poder subir, y tendremos que tapar otros agujeros, para poder pasar por encima de ellos. Llegados a nuestro destino, encontraremos un cartel con la localización de los tres molinos que tenemos que poner en marcha para poder entrar al templo. Copiaremos su localización en nuestro mapa. Para llegar a ellos, tendremos que tapar algunos agujeros con la pala.



Para ponernos a salvo de los gusanos que corren bajo tierra, basta con ponernos sobre suelo de piedra, o subir las escaleras de los molinos, antes de que nos pillen. En caso de que lo hagan, agitaremos rápidamente el lápiz táctil sobre la pantalla para liberarnos **(11)**.

Para activar cada uno de los tres molinos, nos pondremos frente a ellos, y soplaremos al micrófono de nuestra Nintendo DS. Las corrientes de aire dejarán de azotar la zona de entrada al templo y podremos entrar por fin.

TEMPLO DEL VIENTO

Tras pasar por entre las estatuas que soplan, esperando que dejen de hacerlo, llegaremos a una zona en la que veremos un gran cráter en el suelo. Lanzaremos una bomba planta hacia el centro de la fila de bombas que hay al otro lado de éste, con lo que activaremos los dos interruptores de los lados. Con esto, caerán los pilares que tenemos a ambos lados, y podremos usarlos como puente para cruzar el cráter. Siguiendo hacia arriba, encontraremos una estatua que nunca para de soplar. La taponaremos con el bloque que veremos al lado **(12)** y podremos pasar. Activaremos el interruptor que hay justo detrás para apagar las estatuas. Seguiremos hacia la derecha, y por el único camino posible, hasta llegar a una puerta, por la que entraremos.



Activaremos el interruptor del suelo, subiremos las escaleras de la derecha y, evitando el fuego, cruzaremos el puente. Tras hacerlo, quedaremos atrapados en una sala, donde tendremos que acabar con todos los enemigos para poder seguir avanzando. Empujaremos el bloque que encontraremos para poder pasar y, en la siguiente sala, arriba, veremos la puerta del segundo jefe.

A la izquierda, veremos una estatua que sopla. La empujaremos hasta colocarla delante del agujero, y utilizaremos su viento para saltar al otro lado de éste. Con esto, llegaremos ante las escaleras para bajar al sótano. Nada más llegar, quedaremos atrapados. Usando las bombas planta, destruiremos las rocas de las esquinas para liberar a los enemigos, a los que derrotaremos lanzándoles bombas planta. Tras hacerlo, abriremos la salida. Activaremos el interruptor que, al salir, encontraremos en el suelo, con lo que abriremos paso a unas escaleras en la parte inferior derecha. Subiremos las escaleras y avanzaremos hacia el norte volando de un chorro de aire a otro. Del cofre que encontraremos obtendremos una esfera. Volveremos a bajar las escaleras y, a la derecha, encontraremos una pluma de Kranos **(13)**. Volveremos







a subirlas y, esta vez, en vez de avanzar por los chorros de aire, bajaremos a los agujeros de donde salen. Empujaremos un bloque que veremos allí, para tapar el tercer agujero, con lo que poder pasar, hacia la derecha, por el pasillo del centro. Seguiremos por éste camino para bajar a la planta -2.

Una vez bajemos, nos encontraremos unas plantas bomba, que usaremos para romper la pared de más arriba. Llegaremos a una zona en la que volveremos a ver a los gusanos subterráneos. Si avanzamos lentamente, pulsando con el lápiz táctil justo enfrente de Link, no se percatarán de nuestra presencia. En un cartel en el centro de la sala, veremos la localización de cuatro agujeros para destapar con la pala para encender cuatro antorchas **(14).**

Con esto, abriremos una puerta arriba y otra abajo a la izquierda. Ambas conducen a zonas elevadas, donde tendremos que empujar las estatuas que soplan, hasta colocarlas enfrente de los dos molinos, para así activarlos, y hacer aparecer una llave. Con ella, podremos abrir una puerta que hay al noréste de la zona de los gusanos subterráneos. Tras entrar, obtendremos el "saco de bombas", con lo que podremos utilizar bombas, sin tener que utilizar las bombas planta.

La primera bomba, la usaremos para abrir la grieta que hay arriba a la izquierda **(15).** En la siguiente sala, pondremos una bomba sobre el chorro de aire, para que explote arriba y rompa la roca que impide subir. Una vez liberado el paso, nos pondremos nosotros sobre el chorro y entraremos por el hueco que hemos abierto. Allí, subiremos unas escaleras con las que volveremos a la planta -1.





Al llegar allí, lanzaremos una bomba hacia el centro de la fila de bombas que tenemos delante y, rápidamente, nos situaremos frente a la puerta que hay a la derecha. Cuando las bombas activen el interruptor, la puerta se abrirá durante unos pocos segundos, durante los que tendremos que pasar. Seguiremos hacia la derecha hasta chocar contra una pared. Ésta, la podremos romper aunque no tenga grieta, colocando una bomba sobre la baldosa que hay junto a la pared. Siguiendo este camino, llegaremos a unas escaleras por las que volver a la planta -2.

Una vez abajo, iremos hacia el norte hasta llegar a una pared. Al otro lado de ésta, veremos que hay una baldosa. Colocaremos una bomba justo en ese sitio, con lo que abriremos un pasillo bajo la pared. En la siguiente sala, veremos dos "eles" de bombas. Colocaremos dos más entre ellas y, cuando exploten todas, abriremos la puerta que hay abajo. Entraremos y obtendremos la llave para entrar a la cámara del jefe final. Nos dejaremos caer a la izquierda y pondremos bombas sobre los chorros de aire para abrir el camino hacia arriba. Luego subiremos nosotros, ayudados por el chorro de aire, y



llegaremos ante la puerta del jefe final **(16).** Una vez dentro, seguiremos el único camino posible y llegaremos a abrir el portal que nos conduce al inicio del templo. Romperemos todas las vasijas que veamos para recuperar nuestra energía y aprovisionarnos de bombas de cara a la batalla que se nos aproxima.

El jefe final es Ciclóptopos. Éste está permanente flotando encima de una especie de tornado. Colocaremos las bombas planta que veremos en el suelo, o, en su defecto, las bombas de nuestro saco, sobre los chorros de aire que van hacia arriba, justo cuando el enemigo pase sobre estos. Si acertamos, le haremos caer, y aprovecharemos para atacarle con la espada **(17).**



No intentaremos atacar al enemigo cuando baja para atacarnos. Nos limitaremos a esquivarle, teniendo cuidado, también, con los pequeños remolinos que salen del agujero. En caso de que sea necesario, romperemos varias vasijas para recuperar nuestra energía o recargar bombas.

Tras derrotarle, liberaremos a Neri, el espíritu de la sabiduría, y el tiempo de nuestro reloj espectral, aumentará dos minutos. Regresaremos al barco, e iremos de nuevo a Isla Mercay.

TEMPLO DEL REY DEL MAR

Iremos, de nuevo, al Templo del Rey del Mar, y repetiremos, exactamente, todo lo que hicimos tras volver del Templo del Fuego. Tras hacerlo, encontraremos una puerta con el símbolo de la sabiduría. La abriremos y, a partir de aquí, empezará lo nuevo.

Nos encontramos en la planta -4 del templo. Vemos estatuas que soplan y un guerrero al que, como ya sabemos, no podemos hacer daño. También veremos unos ojos que vigilan. Si nos ven, harán aparecer a un guerrero para eliminarnos. Para vencer a estos vigías, les lanzaremos el bumerán desde lejos, con lo que quedarán aturdidos en el suelo, y podremos





atacarles con la espada. A medida que vayamos derrotando vigías, desactivaremos las estatuas que soplan, y nos iremos abriendo camino. Aunque, también, deberemos ir activando interruptores. El primero, está abajo a la izquierda. Para llegar hasta él, destaparemos, con la pala, un chorro de aire que sale del suelo para poder subir impulsado por él.

El segundo, lo encontraremos, más arriba, tras lanzar una bomba contra una grieta en la pared **(18).** Con esto haremos bajar unos pinchos, para poder llegar a la llave que había tras ellos. Antes de irnos, lanzaremos el bumerán en la esquina inferior derecha de la pantalla para conseguir un cofre del que obtendremos tiempo extra.

Tras avanzar hasta la planta -5, tendremos que ir hacia la izquierda, aprovechando el momento en que los pinchos se ocultan bajo el suelo. Por aquí, llegaremos a la, ya típica, sala donde quedaremos atrapados, en la que, para salir, tendremos que derrotar a todos los enemigos que aparecen.



Siguiendo hacia delante llegaremos a otro sala con la misma función, tras la que llegaremos a otra, en la que tendremos que lanzar el bumerán para activar un interruptor que hay a la derecha **(19).** Con esto, abriremos el camino hacia la salida de la izquierda, por la que llegaremos a la planta -6.

Una vez abajo, deberemos derrotar, de nuevo con el bumerán, a los ojos vigías. Tras ello, en la esquina inferior derecha, activaremos un interruptor. Para llegar al siguiente, en la esquina opuesta, pondremos una bomba sobre el chorro, para abrirnos camino, y luego subir nosotros. Activaremos también dos interruptores del suelo, uno en cada pasillo de los dos que vemos. Tras lo que pondremos una bomba junto al bloque que hay abajo a la izquierda.

Abriremos, con esto, el camino a una sala con seis piedras grabadas. Leyendo sus inscripciones, obtendremos la clave para hallar la salida. Las dos del centro no nos dicen nada relacionado con el secreto para salir de aquí, por lo que recordaremos el orden de las cuatro restantes, que es el siguiente:

1. **La de arriba a la izquierda**
2. **La de arriba a la derecha**
3. **La de abajo a la izquierda**
4. **La de abajo a la derecha**

Para abrir la puerta, tendremos que dibujar una línea que conecte las cuatro piedras en el orden descrito, volviendo, tras la última, a la primera de las cuatro, para cerrar así el dibujo. Todo esto sin levantar el lápiz táctil de la pantalla hasta que hayamos acabado.

A continuación, llegaremos ante una puerta con forma de sol y, tras una pequeña secuencia de video, y cuando nos lo propongan, cogeremos la carta náutica de nuestro inventario, seleccionaremos el mar del noroeste, y cerraremos la consola, sin apagarla, claro. Al abrirla, veremos que nuestra carta náutica tiene un nuevo símbolo grabado. Éste será nuestro próximo destino en barco, en busca de la llave del sol, con la que poder abrir la entrada al Templo del Valor. Pero, para esto, necesitaremos conseguir antes una grúa. Para ello, volveremos a la Isla del Cañón, a visitar a nuestro amigo Eddo, el inventor.

ISLA DEL CAÑÓN

Una vez en el taller de Eddo, éste nos hará una prueba para comprobar que de verdad nos interesa la grúa, y cuánto la necesitamos. Tendremos que gritar al micrófono de la consola, tan alto como podamos. Cuanto más alto sea el grito, más barata nos saldrá la grúa. Una vez obtengamos la grúa podremos volver al barco.

Ahora, en los lugares marcados con una "X", en los mapas del tesoro que hayamos encontrado, podremos pararnos y usar la grúa para recoger algún tesoro. Si hubiese alguno, elegiríamos la opción "Cazatesoros", con lo que se abrirá un minijuego que tendremos que superar para conseguir el tesoro. El juego consiste en hacer bajar la grúa, esquivando minas, hasta llegar al cofre, y luego subirlo hacia arriba. La grúa puedes moverla hacia izquierda, derecha, arriba y abajo. Si recibes demasiados golpes, tendrás que llevar la grúa a que la reparen.

Tras haber recogido los tesoros de cada mapa del tesoro que hayamos encontrado hasta el momento, iremos hacia la nueva marca de nuestra carta náutica, donde tendremos que usar de nuevo la grúa. Tras hacerlo, obtendremos la llave del Sol **(20).**



Con esto, podremos volver a Isla Molida, a abrir la puerta con forma de sol. En el camino hacia el puerto, encontraremos un enemigo marino. Para vencerle, dispararemos al ojo que tiene arriba, mientras esquivamos sus ataques moviéndonos en círculo a su alrededor.

ISLA MOLIDA

Al llegar a la isla, cavaremos de nuevo en el cruce de las líneas que unían las cuatro piedras, dos a dos. Debajo, encontraremos la puerta del Sol, por la que podremos llegar a la zona norte de la isla. Llegaremos ante la puerta del templo, cerrada, junto a la que vemos tres estatuas con forma de cara. Al golpearlas con la espada, lanzarán un rayo celéste hacia el frente. Mientras lo hacen, volviendo a tocarlas, podremos girarlas. Colocaremos las tres de manera que el rayo golpee la puerta de entrada del templo **(21).** La de más a la izquierda, se encuentra, ya, mirando hacia la puerta, por lo que sólo tendremos que lanzarle el bumerán para que se ponga en marcha. Tras lanzar los tres rayos hacia la puerta, ésta se abrirá y podremos entrar al Templo del Valor.



TEMPLO DEL VALOR

Al entrar, iremos hacia arriba, evitando los troncos con espinas. El tercero lo esquivaremos yendo por abajo, aunque veamos que arriba hay una puerta. Para evitar el siguiente obstáculo deberemos ser rápidos. Consiste en una cuchilla que sólo se activa al ponernos frente a ella. Así lo haremos y, en cuanto se active, nos apartaremos rápidamente y podremos seguir hacia abajo.

Allí encontraremos un interruptor en el suelo, que activaremos para abrir una puerta, y unas escaleras que conducen a un cofre del que obtendremos una llave. Ahora, podremos ir hacia la puerta que vimos al esquivar el tercer tronco con espinas. En la siguiente sala, quedaremos encerrados, tendremos que derrotar a todos los enemigos para poder seguir adelante. A estos gusanos les venceremos golpeándolos con la espada en la bola morada de su cola. Tras hacerlo, llegaremos a unas escaleras, que nos conducirán al nivel -1 del templo.

Una vez abajo, nos dirigiremos hacia la izquierda. Tendremos que movernos de una plataforma a otra, cuando ambas lleguen a estar pegadas. Lo haremos rápido ya que se mueven siguiendo un patrón y, de inmediato, volverán a separarse. Una vez estemos sobre

la segunda, lanzaremos el bumerán para golpear un interruptor, tras lo que seguiremos hacia la tercera plataforma.

Cuando acabemos, a la izquierda, llegaremos a unas escaleras que nos conducirán de nuevo a la planta baja del templo. Tras vencer a los enemigos que encontraremos al subir, nos dirigiremos hacia arriba, pasando por encima de unos bloques rojos embutidos en el suelo. En la siguiente sala, leeremos las inscripciones de dos piedras, con pistas sobre cómo resolver algunos acertijos del templo y cómo derrotar a una especie nueva de enemigo **(22).**

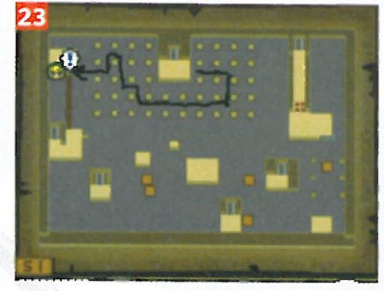


Seguiremos hacia la derecha, donde veremos una puerta cerrada. Continuaremos hacia abajo y llegaremos a una zona con otra inscripción y un hueco para insertar un cristal cuadrado. Siguiendo hacia abajo, encontraremos a un peculiar enemigo. Para derrotar a este gran bicho amarillo, tendremos que gritar al micrófono para paralizarlo y poder atacarle con la espada.

Al vencerle obtendremos una llave. Activaremos el interruptor del suelo que tenemos abajo a la derecha, y volveremos arriba, a la puerta que vimos, para abrirla con la nueva llave. La siguiente sala es un laberinto. Tendremos que tirar de las cuatro palancas de la pared, en el siguiente orden:

1. La de arriba
2. La de abajo
3. La de la derecha
4. La de la izquierda

Con esto, obtendremos un cofre que guarda el cristal cuadrado para el hueco que vimos. Iremos y lo colocaremos, con lo que abriremos una puerta para bajar de nuevo al sótano. Llegamos a una

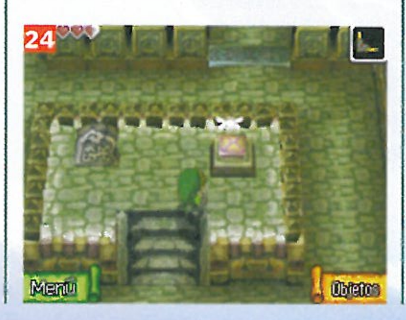


sala llena de pilares. Para saber por donde avanzar, seguiremos el consejo de la estatua que tenemos al lado y volveremos por donde hemos venido.

Entre las dos piedras que nos daban pistas sobre algún acertijo, y cómo derrotar a un enemigo, pondremos una bomba, lo que nos abrirá camino a una nueva sala. Aquí, veremos un cartel, del que copiaremos, en nuestro mapa, el camino a seguir entre los pilares **(23).**

Bajaremos y, tras seguir el camino del cartel, llegaremos a un cofre del que obtendremos el arco y las flechas. Dispararemos nuestra primera flecha al ojo que hay sobre el cofre, con lo que activaremos un puente sobre el que seguir hacia abajo. Allí, veremos algo parecido a un interruptor. Golpeándolo, lo haremos girar hasta dejarlo mirando a la derecha. Después, le lanzaremos una flecha que será, automáticamente, dirigida hacia un interruptor que hará que los bloques rojos suban, y bajen los azules. Seguiremos hacia las escaleras y volveremos a subir a la planta baja.

Ahora podremos pasar por los bloques azules, tras los que veremos otra estatua asesora, y otro pedestal con hueco. Para recuperar el anterior cristal, iremos hacia la derecha y lanzaremos una flecha al ojo que encontraremos. Esto nos abrirá un pasadizo hacia el anterior pedestal. Recogeremos el cristal y lo insertaremos en el nuevo hueco **(24).** Con esto, abri-



remos un camino para subir a la primera planta.

Arriba, veremos unos enemigos que nos lanzan bombas, a los que podremos vencer de tres maneras. Lanzándoles el bumerán para aturdirlos y golpearles, luego, con la espada, disparándoles flechas, o lanzándoles bombas. Para ahorrar flechas y bombas, podremos utilizar la primera técnica. Acabando con ellos, abriremos un puente por el que avanzar. Llegaremos, de nuevo, a unas plataformas móviles. Mientras pasamos de una a otra, lanzaremos flechas a los dos ojos de la pared, con lo que conseguiremos un cofre con un cristal dentro **(25).** Tras pasar las cuatro plataformas, llegaremos a un pasillo con unas cuchillas que se deslizan rápidamente, y unos ojos que disparan rayos. Para que dejen de dispararnos por un tiempo, les pondremos una bomba al lado. Saltaremos el agujero de la izquierda, de los dos que hay, donde veremos un bloque que romperemos lanzándole una bomba. Antes de que explote, nos apartaremos, ya que de detrás del bloque saldrá una cuchilla.



Ahora, volveremos a la zona anterior para saltar por el otro agujero. Encontraremos, un poco más adelante, un bloque que deberemos empujar hacia abajo, hasta llegar a la pared, cuando la cuchilla esté en el pasillo de la derecha. Regresaremos, entonces, a la izquierda y empujaremos el bloque a la derecha, dejando así atrapada a la cuchilla, con lo que podremos avanzar hacia arriba. Llegaremos a la planta baja, donde activaremos un interruptor del suelo que nos abrirá una puerta. Tomaremos unas escaleras y volveremos al sótano.

De vuelta a la planta -1, avanzaremos hacia la derecha, de plataforma en plataforma, hasta llegar frente a varias antorchas. Sólo una está encendida. Subidos a la plataforma que se mueve hacia arriba, lanzaremos el bumerán dibujando una trayectoria que pase, primero por la encendida, y luego por todas las demás **(26).** Si las encendemos todas, podremos seguir avanzando hacia arriba.



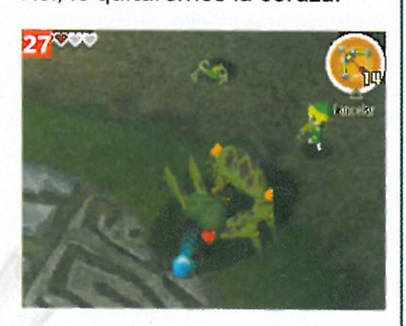
Encontraremos unos bloques rojos, subidos. Lanzaremos el bumerán hacia la izquierda, para hacer girar el interruptor giratorio. Le lanzaremos luego una flecha, que será dirigida hacia el interruptor que baja los bloques rojos, y sube los azules. Pasaremos por encima de los rojos, y volveremos a la planta baja. El enemigo que encontraremos, lo derrotaremos, de nuevo, gritando al micrófono y, luego, golpeándole. Obtendremos una llave con la que atravesar la puerta que tenemos aquí mismo.

Volveremos a la primera planta donde volveremos a leer una inscripción. Según dice, podremos trazar, en nuestro mapa, la ruta que seguirán unas plataformas. Deberemos dibujar una ruta que nos permita disparar flechas a los ojos de las cuatro columnas que hay en la sala. Tras lograrlo, haremos aparecer un cofre. Dispararemos a los cuatro ojos, e iremos a por el cofre, que aparece en la sala principal del templo. De él, obtendremos la llave que abre el camino a hacia el jefe final de este templo. Antes de entrar, romperemos todas las vasijas para recuperar munición y energía, y guardaremos la partida.

El enemigo Final es Crustanos, quien está protegido por una gran coraza. En la pantalla inferior no veremos a Crustanos, sólo pequeños enemigos a los que sí podremos derrotar, mientras que en la pantalla superior, veremos por los ojos de Crustanos. Para dañarle,



mirando a la pantalla superior, esperaremos a que la cámara se acerque a nosotros. Justo antes de que nos alcance, lanzaremos, en la pantalla inferior, una flecha hacia la cámara, como si nos la lanzásemos a nosotros mismos. Con esto, dañaremos a Crustanos justo en el ojo. Si erramos el tiro, o no lo hacemos a tiempo, tendremos que agitar rápidamente el lápiz sobre la pantalla táctil para librarnos de sus tenazas. Si acertamos, iremos rápidamente, mientras esté aturdido, a su parte trasera, para golpearle con la espada en la bola luminosa que tiene. Así, le quitaremos la coraza.


27

Ahora, le lanzaremos flechas a su parte delantera. Mientras se cubre, tendremos tiempo de ir a su parte trasera y golpearle en la cola, su punto débil **(27).** Tras varios golpes, le derrotaremos.

Cuando hayamos acabado con el monstruo, volveremos al barco, donde encontraremos a Siwan. Tras hablar con él, pasarán a acompañarnos los tres espíritus de poder.

Capítulo 3: La tercera carta náutica

EL BARCO FANTASMA

A continuación, iremos, en barco, a la zona suroeste del mapa, para, desde allí, navegar rumbo al norte. Cuando lleguemos a la zona de las rocas, el barco se parará. A partir de aquí, seremos nosotros quien lo dirijamos, con la ayuda de los tres espíritus de poder **(1).** Manejaremos el timón, con el lápiz táctil, hacia izquierda o derecha. Las hadas nos indicarán si vamos por el buen camino: si parpadean, es que lo estamos haciendo bien. Esquivando rocas y barriles explosivos flotantes, iremos siguiendo a los espíritus. En la zona superior izquierda, del mapa del noroeste, encontraremos el barco fantasma.



1

Una vez dentro de él, iremos por el camino de la izquierda, donde encontraremos un camino para bajar. Abajo, iremos hacia la izquierda, donde, para poder avanzar, tendremos que derrotar antes a todos los enemigos de la sala. Encontraremos a una chica que nos pedirá que encontremos a sus hermanas para ayudarnos.

Tras hablar con ella, iremos hacia arriba y, al encontrar el camino cortado, lanzaremos una flecha, en diagonal, para alcanzar un interruptor que hay tras unos barriles **(2).** Con esto, abriremos un camino hacia la derecha, por donde avanzaremos, evitando ser dañados por una barrera de fuego giratoria.


2

Seguiremos avanzando sobre los pinchos, esperando el momento en que estos están bajo el suelo para pasar. Hacia arriba, encontraremos el interruptor que deja estos pinchos, permanente, ocultos bajo el suelo. A la derecha, en la esquina, veremos un nuevo pedestal con un hueco de forma triangular. Para avanzar entre el fuego azul, iremos saltando, apuntando, con el lápiz, al tablón hacia el que queremos saltar. Seguiremos hacia abajo y, en la esquina derecha, pasaremos por los pinchos, esperando, como antes, a que estén bajo el suelo. Al pasarlos, encontraremos el interruptor que los desactiva. Abriremos un cofre y obtendremos la piedra triangular que encaja en el hueco.

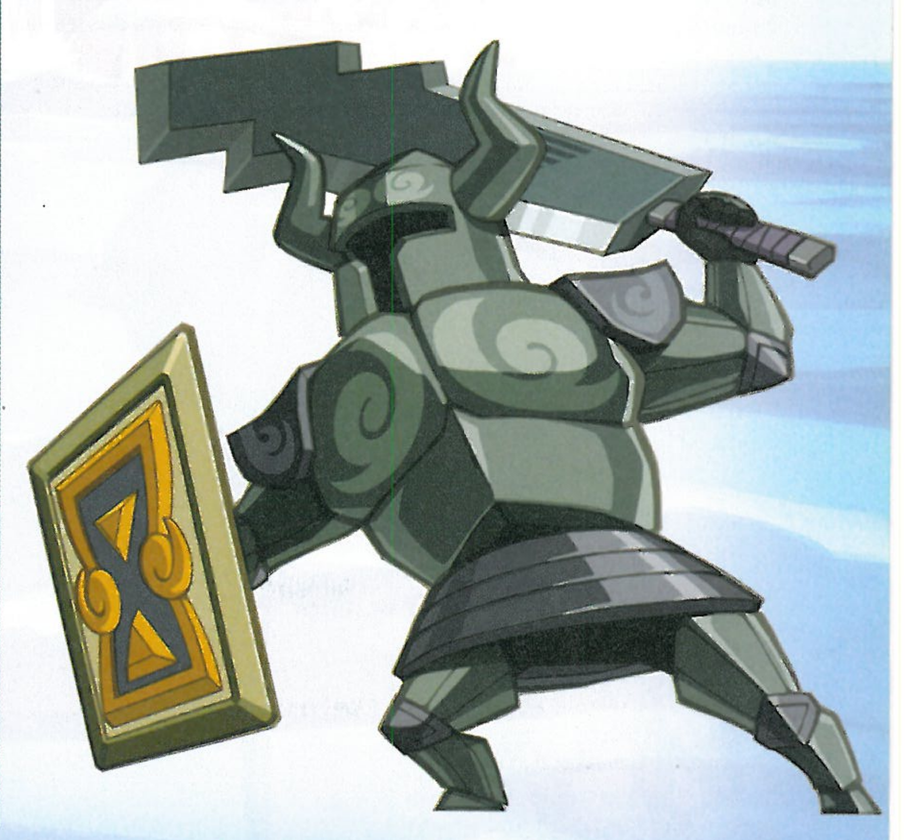

3

En la siguiente sala, a la que llegaremos esperando a que los pinchos bajen, encontraremos a una hermana de las que tenemos que rescatar **(3).** Tras hablar con ella, nos seguirá. La escoltaremos hasta su hermana, la primera chica que encontramos. Para esto, iremos, antes, a colocar la piedra triangular en su hueco. Para ir avanzando por los tablones, tendremos que lanzar la piedra triangular por encima del agujero y, luego, ir nosotros a recogerla. Al colocar la piedra, la barrera de fuego desaparece. Si la chica se queda parada, tendremos que volver a hablar con ella para que vuelva a seguirnos. Tras dejarla junto a su hermana, pasando, de nuevo, por la barrera de fuego giratoria, nos dirigiremos a buscar a la tercera hermana.

Volveremos a la sala donde encontramos a la chica y, por las escaleras que hay en la parte de debajo de la sala, bajaremos a la planta -2.

Abajo, encontraremos un erróbito, un enemigo muy parecido a la muerte **(4).** Al percatarse de nuestra presencia, nos perseguirá para alcanzarnos con su guadaña. Dejará de hacerlo si llegamos a alguna zona púrpura. Tendremos que andar con mucho cuidado, ya que estos enemigos pueden vernos, incluso, a través de las paredes. Seguiremos hacia la derecha, por los pinchos, y luego


4



hacia a la izquierda, para llegar a la sala donde encontraremos a la tercera hermana. Golpearemos el interruptor y encontraremos dos cofres. El de la izquierda, el que nos recomienda abrir la chica, es una trampa. Hará que aparezca un enemigo al que tendremos que derrotar.



Avanzando, con la chica, hacia las escaleras, encontraremos un nuevo cofre del que obtendremos el Cristal Redondo. Lo colocaremos en el pedestal de la planta -1, al que llegaremos subiendo las escaleras. Tras colocarlo, se abrirá una puerta a la izquierda, tras la que se encuentran las otras dos hermanas. Tras unir a las tres **(5)**, nos mandarán a la planta más baja a rescatar a la cuarta, y última, hermana.

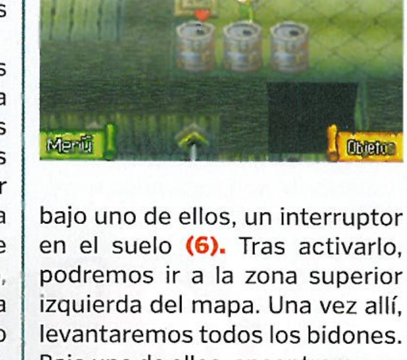
Bajaremos a la planta -2, donde, para bajar a la -3, iremos hacia la izquierda. Una vez abajo, iremos hacia la derecha, donde encontraremos unas palancas en la pared. Continuando hacia la derecha, quedaremos encerrados y tendremos que acabar con todos los enemigos.

Saldremos hacia arriba e iremos hacia la izquierda, donde, en una zona púrpura, encontraremos un interruptor. Dejaremos libres dos zonas antes bloqueadas por pinchos. Si avanzas hacia la zona de los bidones, una trampilla se abrirá a tu paso y caerás al fondo, apareciendo otra vez en la zona anterior. Habrá que encontrar otro camino. Seguiremos hacia arriba, y hacia la izquierda antes de subir por el último pasillo, donde encontraremos una piedra, en cuya inscripción veremos el orden en el que hay que tirar de las palancas, pero escrito de una forma un poco especial. El orden es:

1. **La cuarta palanca**
2. **La primera palanca**
3. **La quinta palanca**
4. **La segunda palanca**
5. **La tercera palanca**

Así ocultaremos bajo el suelo los pinchos que nos impedían entrar a la zona de los bidones por la entrada superior. Levantaremos todos los bidones para descubrir,





bajo uno de ellos, un interruptor en el suelo **(6)**. Tras activarlo, podremos ir a la zona superior izquierda del mapa. Una vez allí, levantaremos todos los bidones. Bajo uno de ellos, encontraremos a la última de las cuatro hermanas. Ésta nos aconseja no disparar a los enemigos por la espalda, pero la ignoraremos. Haciéndolo así, ganaremos unos segundos para poder huir con la chica. Subiremos por las escaleras para llevar a la chica junto a sus hermanas.

Al estar juntas, no te ayudarán a encontrar a Tetra, si no que se convertirán en las hermanas diabólicas Cubus, y lucharán contra nosotros. Aparecerán en la pantalla superior mientras, nosotros, estaremos en la inferior. Desde allí, nos lanzarán bolas de energía, que podremos devolver con la espada, como si de un bate de béisbol se tratase, y unos rayos que deberemos esquivar. Tras derrotarlas, a base de devolverles las bolas, recibiremos la llave fantasma.

Con la llave en nuestro poder, bajaremos a la planta -2, y abriremos la puerta que vimos antes. Allí encontraremos a Tetra, convertida en estatua de piedra. Entonces aparecerá en escena Siwan, quien te revelará que él es el verdadero Rey del Mar, solo que perdió su poder a manos del malvado Bellum. Nos cuenta también que, para derrotar a éste malvado ser, tendremos que tener la espada que sólo puede fabricar el herrero Zauz, por lo que tendremos que ir a Isla de Zauz, que se encuentra al oeste de Isla Bannan.

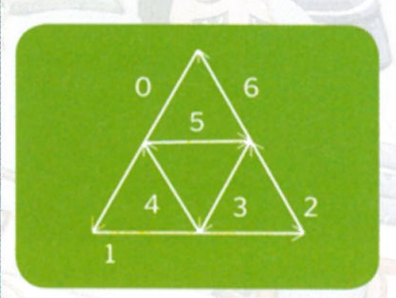
ISLA DE ZAUZ

Al llegar aquí y hablar con el herrero, nos contará que, para forjar la Espada del Mas Allá, deberemos ir en busca de tres metales: Azurina, Bermelina y Aquanina. Mirando un cartel que hay colgado en el taller de Zauz, aprenderemos a abrir una nueva puerta del Templo del Rey del Mar. Tras hacerlo, volveremos allí para abrirla.



TEMPLO DEL REY DEL MAR

Si hemos perdido nuestro escudo, pararemos, antes de ir al templo, en la tienda de Mercay para comprar uno. Cuando lleguemos al templo, superaremos todos los niveles, como ya hemos hecho anteriormente. Al llegar a la puerta del emblema, dibujaremos el símbolo de la Trifuerza, tal como vimos en el taller de Zauz. Para hacerlo bien, sin levantar el lápiz táctil de la pantalla, seguiremos el siguiente esquema:



Una vez realizado con éxito, podremos acceder a la planta -7. Llegaremos a unas plataformas móviles por las que tendremos que ir avanzando. En el recorrido, nos irán disparando flechas, que pararemos con el escudo si nos quedamos quietos. Al llegar arriba, iremos hacia la izquierda, donde romperemos una vasija y nos colocaremos sobre su contenido para parar el tiempo. Desde aquí, iremos hacia abajo, esquivando al enemigo que encontraremos, para llegar hasta las escaleras.

En la planta -8, encontraremos otro dos enemigos. Si nos fijamos, en el centro de la sala, hacia arriba, encontraremos un hueco para una pieza redonda. Nos dirigiremos hacia la parte derecha de la sala, donde, según





parece, no hay camino, pero, si nos fijamos, un enemigo anda como si flotase de un lado a otro. No vuela, si no que hay un camino invisible, por donde nosotros también podremos caminar **(7)**. Tras pasar, iremos hacia abajo y volveremos a subir por las escaleras a la planta -7. Esta vez, en la zona este de ésta, donde antes no podíamos llegar.

Abajo, a la derecha, activaremos un interruptor. Para poder hacerlo, lanzaremos una flecha a la espalda del guerrero para dejarlo aturdido. Este interruptor hará desaparecer, por unos segundos, una barrera de fuego que nos cortaba el paso. Pasaremos y subiremos a la plataforma móvil antes de que el fuego vuelva a aparecer. Al llegar arriba, bajaremos de esta plataforma hacia la izquierda, donde abriremos un cofre para obtener el cristal redondo **(8)** que encaja en el pedestal. Iremos a la derecha, por la plataforma móvil y, esquivando al enemigo, volveremos a las escaleras que había abajo.



De vuelta a la planta -8, volveremos a cruzar por el puente invisible, y colocaremos el cristal redondo en el hueco del pedestal. Ocultaremos, permanentemente, unos pinchos bajo el suelo y activaremos un interruptor del suelo que encontraremos en la siguiente sala, con lo que activaremos un chorro de aire. Bajaremos, por la puerta que hay, a la planta -9, donde podremos abrir un cofre para conseguir el cristal triangular, y volveremos a la planta -8. Volveremos al lado derecho y, en vez de tomar las escaleras, iremos hacia la salida de arriba. Romperemos el bloque que veremos aquí, con lo que descubriremos el pedestal del cristal triangular. Colocando el cristal aquí, bajaremos unos pinchos y abriremos un puente por el que



podremos avanzar. Un poco más a la izquierda, encontraremos un cofre, del que obtendremos un cristal de poder. Entre los pinchos, encontraremos un interruptor que abre una nueva salida, por la que llegaremos al piso -9 del templo.

Una vez abajo, encontraremos una puerta y tres pedestales **(9)**. El que nos falta, el cristal cuadrado, lo lleva encima uno de los enemigos de esta sala. Habrá, aparte de éste, unos enemigos invisibles para nosotros en la pantalla inferior, pero de los que podremos saber su localización en la pantalla superior. Si les golpeamos, nuestro crono ganará unos segundos, pero, si son ellos los que nos golpean a nosotros, perderemos algunos segundos. Lanzaremos una flecha al enemigo que lleva el cristal cuadrado, e iremos a recogerlo del suelo. Tras hacerlo, lo colocaremos en el pedestal de arriba a la izquierda, con lo que abriremos un camino a la planta -8, donde poder recoger el cristal redondo. Al quitarlo, reactivaremos los pinchos pero, usando el chorro de aire que activamos anteriormente, podremos subir al muro y volver a la planta -9.



Luego, iremos al camino de la derecha, por donde llegamos, y cogeremos el cristal triangular. Pondremos los dos en su sitio, y sacaremos el cuadrado de la esquina superior izquierda, para ponerlo, en su hueco, junto a los otros dos. Se abrirá la puerta y, en la sala siguiente, podremos hablar con un esqueleto **(10)**. Nos dirá que coloquemos los pedestales en cierto orden, pero, por lo pronto, ignoraremos su sugerencia.

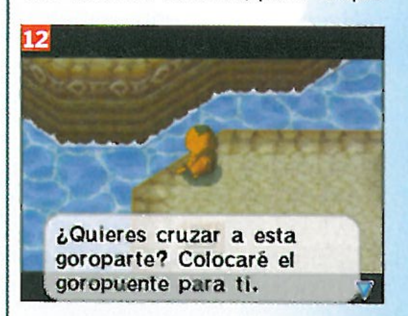
Seguiremos adelante y abriremos un cofre para obtener nuestra tercera carta náutica, la del suréste. Más adelante, ya volveremos para seguir las indicaciones del esqueleto, y conseguir así la cuarta carta náutica. Por lo pronto, no es necesaria. Usaremos el transportador azul y saldremos del templo. Nos dirigiremos al puerto para navegar rumbo a Isla Goron, situada al sur de la isla marcada en la carta náutica del suréste.



De camino a ésta, nos aparecerá un torbellino, a lo que le seguirá un nuevo enemigo. Es un pez volador con tres ojos a cada lado **(11)**, a los que tendremos que disparar con el cañón de nuestro barco. No podremos movernos para esquivar sus proyectiles, por lo que, tendremos que destruirlos antes de que nos golpeen. Tras destruir sus seis ojos, podremos atracar tranquilos en el puerto de Isla Goron.

ISLA GORON

Los Goron, habitantes de esta isla, no viven en casas sino en cuevas excavadas en roca. Dando un rodeo, iremos a la parte derecha de la isla. Por el camino, hablaremos con todos los Goron que encontremos. Estos nos darán datos sobre la isla. Anotarlo todo, nos servirá más adelante: cuántos habitantes hay en la isla, cuántos de ellos son niños, cuántas cuevas hay excavadas, etc. Al norte, avanzaremos por unas escaleras y, luego, a la derecha, donde encontraremos el camino cortado. Al hablar con el Goron del otro lado, se activará un interruptor del suelo para activar un puente por el que podremos pasar al otro lado **(12)**. Seguiremos por el único camino posible, con lo que llegaremos ante el jefe Goron, acompañado de su hijo. Para ayudarnos, nos pedirán que nos convirtamos en uno mas de su raza, para lo que



tendremos que hablar, si no lo hemos hecho ya, con todos los habitantes de la isla, sin dejarnos ni uno, tanto dentro, como fuera de las cuevas. Es bueno saber que, a la derecha de la sala del jefe Goron, en un camino, encontraremos a otro Goron más con el que hablar.

Antes de volver a hablar con el jefe, iremos a comprobar en qué lugar se encuentran cada una de las tres piedras de la isla, y el cofre. Cuando hayamos hablado con todos y hayamos comprobado esto, volveremos a hablar con el jefe. En esta ocasión nos hará seis preguntas de las que no podremos fallar ni una. Pueden preguntarnos sobre el número de hogares que hay en la isla (seis). Otra pregunta posible es el número de habitantes (catorce). También nos pueden preguntar cuál es el objeto que hay en un sitio determinado de la isla, refiriéndose a alguna de las tres piedras, o al cofre. Hay un personaje que está mirando al barco, ésta puede ser otra de las preguntas. Tras haber respondido correctamente a todas, tendremos que perseguir al hijo del jefe Goron que ha salido corriendo.

Iremos a preguntarle al Goron que colocó el puente. Seguiremos a la derecha y lo veremos sobre una plataforma, justo donde nos indicó el Goron del puente. Cuando lleguemos junto a él, volverá a escapar. El Goron del puente nos dirá de nuevo dónde ha ido. Iremos por el camino que queda a la derecha de la sala del jefe Goron, por donde ahora sí

nos dejarán pasar. Llegaremos a un pequeño laberinto, con grietas en las paredes. Rompiendo las grietas con nuestras bombas encontraremos un interruptor de suelo, con el que ocultaremos unos pinchos. Más tarde nos servirá para coger un cofre.

Al norte del laberinto veremos un extraño dibujo en el suelo. Pondremos una bomba en esa zona **(13)** y podremos salir del laberinto. Iremos abajo y a la derecha para abrir el cofre que liberamos antes.



Derrotaremos a los enemigos de la izquierda, y seguiremos por allí hasta la entrada del templo. Activaremos el interruptor de suelo que veremos por allí, para abrir un camino hacia el barco, y entraremos en el templo.

TEMPLO GORON

Una vez dentro, iremos hacia la derecha, seguiremos por el pasillo, y encontraremos dos estatuas que disparan rayos. Arrastraremos la estatua de un poco más arriba hasta colocarla encima del interruptor de suelo que hay entre las dos primeras, con lo que ocultaremos unos pinchos bajo el suelo.

Pasaremos y seguiremos el camino que nos conduce ante unas estatuas que nos atacan saltando sobre nosotros. Tras derrotarlas con las bombas, podremos arrastrarlas para ponerlas encima de un interruptor. Éste, nos abrirá la puerta que vimos por el camino hacia aquí. Arriba de éste, hay otro interruptor que no podemos dejar activo. Iremos hacia la puerta que hemos abierto y arrastraremos una estatua sobre un interruptor de suelo para hacer que aparezca un puente. Usaremos la pala para liberar un chorro de aire y gracias a él subiremos a la parte superior. Iremos por el puente, y lanzaremos una bomba hacia abajo, donde estaba el interruptor, con lo que haremos aparecer un cofre en la parte derecha. Iremos corriendo a abrirlo y obtendremos un mapa del tesoro.

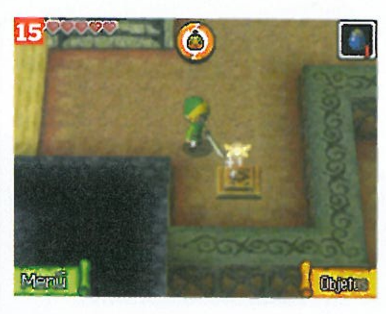
Iremos, por el puente, hacia la izquierda, y encontraremos nuevas estatuas vivientes. Tras derrotarlas con las bombas, se abrirá la puerta de salida. Activaremos un interruptor de más abajo para desactivar unos pinchos, comunicando así esta sala con el inicio de esta planta. Veremos unas columnas en la pared, entre las que pondremos una bomba para abrir un hueco. Pasaremos por él y seguiremos hacia arriba.

Bajaremos a la planta -1, donde encontraremos calaveras rodeadas de fuego. Tras vencerlas, como ya aprendimos, abriremos un nuevo camino. Avanzaremos y veremos al hijo del jefe Goron, pero no podremos llegar hasta él. Tras nosotros aparecerá un enemigo, al que derrotaremos lanzando una flecha a su ojo, y luego golpeándole con la espada. Se abrirán unos pinchos que impedían salir al pequeño Goron, y, desde éste momento, pasaremos a poder elegir entre controlar a Link, o al hijo del jefe **(14)**.



Controlando al Goron, iremos hacia abajo, donde romperemos unas rocas rodando contra ellas, y eliminaremos a los enemigos del mismo modo. Para eliminar a los que se encuentran tras una piedra, pincha sobre ellos y el pequeño goron saltará encima.

Tras derrotarlos a todos, abriremos el paso a Link, a quien pasaremos a controlar. Iremos hacia abajo y eliminaremos a los enemigos que encontramos con las bombas antes de que nos absorban. Tras eliminarlos a todos, abriremos paso al hijo del jefe, al que pasaremos a volver a controlar. Cogeremos velocidad



y nos lanzaremos rápidamente hacia el agujero de detrás de los pinchos. Llegaremos ante un interruptor, dejaremos al Goron encima, pasaremos a controlar a Link y nos colocaremos sobre el interruptor de suelo que tendremos al lado **(15)**.

Aparecerá un cofre del que obtendremos los Bombuchus, unas bombas a las podremos prefijar el recorrido que queramos que hagan antes de explotar. Al cogerlo, se abrirá también el camino para el hijo del jefe. Controlándolo, derrotaremos a todos los enemigos de la zona, tras lo que abriremos una puerta en la zona de Link. Cambiaremos a Link y pasaremos por esa puerta, donde tendremos que derrotar a todos los enemigos y obtendremos un Ámbar Goron.

Para bajar los pinchos y abrir la salida, haremos que un bombuchu entre en el pequeño agujero de la pared y se dirija al interruptor. Al explotar, se abrirá el camino y podremos bajar a la planta -2, pero antes, volveremos a la planta baja y, usando otro bombuchu, comunicaremos este lugar con el principio del templo. Al hablar con el hijo del jefe, éste nos dirá que va a seguir su propio camino por un agujero en la pared. No lo volveremos a ver hasta la batalla con el enemigo final.

Una vez en la planta -2, iremos hacia arriba, donde veremos tres piedras. Partiendo una de ellas, podremos pasar y, junto al interruptor del suelo, lanzaremos un bombuchu de manera que atraviese la pared por el agujero, y explote junto al otro interruptor. Deberemos situarnos encima del interruptor, activándolo al mismo tiempo que el bombuchu explote. Abriremos un camino por el que avanzar y bajar a la planta -3.

Tras bajar, avanzaremos y encontraremos varios enemigos a los que derrotaremos fácilmente haciendo un giro con la espada. En la pared de arriba, meteremos un bombuchu por el agujero para que active un interruptor. Junto al agujero, hay un interruptor que baja los bloques azules y sube los rojos. Tras lanzar el bombuchu, haremos bajar los bloques rojos y, cuando haya pasado por ellos, activaremos de nuevo el interruptor para que no choque, más adelante, con los de color azul.

Abriremos un camino hacia arriba donde encontraremos más estatuas que derrotaremos con las bombas para después, arrastrándolas, colocarlas sobre los interruptores de suelo. Siguiendo por el único camino posible, llegaremos a unas escaleras, junto a las que encontraremos la puerta del jefe final de este templo. Subiremos las escaleras para volver a la planta -2, sólo que ahora, en una zona a la que antes no teníamos acceso.

Una vez arriba, iremos hacia la izquierda, activaremos el interruptor del suelo, con lo que activaremos un puente por el que pasar, y bajaremos unos pinchos. Avanzando hacia la derecha, quedaremos encerrados en una sala en la que tendremos que vencer a todos los enemigos para poder seguir. Seguiremos hacia arriba y pasaremos de largo por un interruptor. Cuando lleguemos frente a los pinchos, lanzaremos un bombuchu hacia ese interruptor para pasar rápidamente, durante el corto periodo de tiempo que permanecen ocultos.



A la izquierda veremos una zona cortada por arenas movedizas. Lanzaremos dos bombuchus para activar los interruptores que hay arriba y abajo **(16)**, al otro extremo de la zona de las arenas movedizas. Con esto, haremos aparecer un cofre con la llave de la puerta del jefe final. Deberemos volver



sobre nuestros pasos y lanzar, esta vez desde el otro lado, un bombuchu al interruptor que hacia bajar, por poco tiempo, los pinchos. Abriremos el cofre con la llave del jefe y volveremos hasta la puerta para abrirla.

Pasada la puerta, veremos unas columnas, pero no perderemos el tiempo buscando caminos ocultos con bombas porque no los hay. Usaremos las escaleras. Allí espera Dongorongo **(17)**.



Un río de arena nos separa de él, pero, por la parte superior de la pantalla, al otro lado de la arena, aparece el pequeño Goron. Pasaremos a controlar a este, pero sin descuidar la situación de Link en el mapa de la pantalla superior. Si se le acerca mucho alguna de las calaveras, que representan a los enemigos, volveremos a controlarle para eliminar a estos, y volver con el Goron.

Para golpear al enemigo con el Goron, deberemos tocarle con el puntero varias veces y así el Goron le hará caer. Cuando esté en el suelo, pasaremos a controlar a Link y lanzaremos un bombuchu que le entre en la boca al enemigo. Si lo hacemos bien, le explotará dentro y le dañaremos. Tras tres bombazos, le derrotaremos y se abrirá la puerta de salida.

Podremos pasar al otro lado y, cuando el Goron se va por la puerta de arriba, el monstruo se vuelve a levantar. Para derrotarle, le lanzaremos bombas cuando absorbe aire, justo antes de que dispare el fuego. Al caer, tras el bombazo, correremos a atacarle en su parte trasera. Repetiremos éste ataque varias veces, esquivando los chorros de fuego, corriendo a su alrededor y evitando las bolas que lanza alejándonos de él.

Tras derrotarle, podremos salir por fin por la puerta del norte y conseguir la Bermellina, el prime-



ro de los tres metales necesarios para forjar la Espada del Más Allá **(18)**. Iremos a hablar con el jefe Goron para poder llevarnos el material e iremos, en barco, a la isla del noreste de nuestra tercera carta náutica, Isla Nevada.

ISLA NEVADA

Para atracar en esta isla, primero deberemos dar vueltas a su alrededor disparándole bombas. Así romperemos la barrera de hielo que la cubre. Una vez hecho esto, podremos llegar al muelle sin problemas.

En esta isla encontraremos una primera comunidad, formada por unos personajes llamados Niveositas. Los que encontraremos en las tres primeras casas, nos hablarán de sus rivales en la isla, los Nivorilas. El jefe de la comunidad Niveosita nos pedirá ayuda para desenmascarar a un intruso en la comunidad.

Al norte, veremos seis casas más. Cada habitante, de esta zona, nos dirá una frase. Sólo uno de ellos mentirá, que será el intruso que debemos desenmascarar. Cuando hayamos hablado con todos, volveremos a entrar en la casa del centro de las tres de más arriba, y acusaremos a Glacio de ser el intruso, con lo que aparecerá un Nivorila **(19)**.



Volveremos a hablar con el jefe de los Niveositas, quien nos abrirá paso hacia la Pradera Helada, hacia la derecha. En la parte este de la isla, hay una gran zona en la que aparecen unos enemigos, a los que derrotaremos lanzándoles una bomba cuando absorban aire. Tendremos que derrotar a los seis que hay para abrir la salida y poder llegar a la entrada del Templo de Hielo, la siguiente mazmorra que vamos a visitar.

TEMPLO DE HIELO

Una vez dentro del templo, golpearemos un interruptor que hará bajar los bloques rojos y subir los azules, con lo que podremos seguir hacia arriba. Quedándonos entre los bloques rojos y los azules, usaremos un bombuchu para volver a activar el mismo interruptor, con lo que bajaremos los azules y podremos avanzar. Seguiremos a la derecha, donde encontraremos un camino cerrado por bloques rojos y un puente que va hacia abajo.

Tras pasar por el puente, podremos pisar un interruptor de suelo que abrirá una puerta, por la que volveremos al inicio. Regresaremos al puente y usaremos un bombuchu para activar el interruptor que baja los bloques rojos, de manera que, al subir los azules, no nos corten el paso hacia el puente.

Lo cruzaremos y pasaremos por la puerta, tras la que llegaremos al primer piso.

Una vez arriba, iremos hacia abajo, cruzaremos el puente de hielo y nos subiremos al poste que hay en la esquina. Desde allí, dispararemos una flecha al interruptor que hay arriba. Al hacerlo, bajarán los pinchos que bloqueaban el camino hacia la izquierda. Nos dirigiremos hacia arriba, donde veremos cuatro palancas en la pared. Leyendo las inscripciones de las piedras de esta sala, obtendremos el orden correcto. Este orden es el siguiente:

1. **La primera por la izquierda**
2. **La primera por la derecha**
3. **La segunda por la derecha**
4. **La segunda por la izquierda**

Abriremos una puerta por la que subir a las plataformas elevadas de esta sala pero, nada más subir, verás unos bloques azules que nos impedirán pasar. Continuaremos por allí arriba, hacia el norte, por el puente de cristal. Llegaremos a una puerta cerrada. A su lado, veremos un



interruptor, pero no ocurre nada al golpearlo. Seguiremos hacia la izquierda y después hacia abajo por el único camino posible. En el camino encontraremos más interruptores inservibles hasta que lleguemos a uno de bola, que servirá para bajar los bloques azules. Está en una plataforma más abajo, donde lanzaremos una bomba para activarlo **(20).**

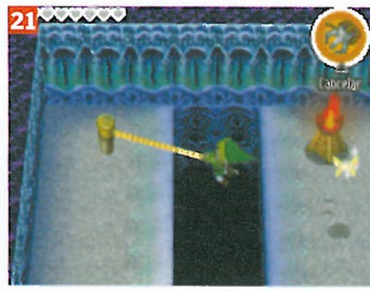


Regresaremos al principio del recorrido. Ahora podremos pasar por encima de los bloques azules. Leyendo la inscripción de la piedra que veremos, deduciremos el orden en el que golpear los interruptores para que sirvan de algo.

Nos colocaremos en la baldosa distinta a las demás y lanzaremos el bumerán, haciendo un círculo en sentido contrario a las agujas del reloj, empezando por el interruptor de arriba a la derecha. Si en el recorrido del bumerán activamos los cuatro interruptores, aparecerá una llave. Podremos cogerla con el bumerán sin tener que ir a por ella. Ahora podremos ir a la puerta que estaba en la pared de arriba y entrar en ella para volver a la planta baja, esta vez, por el lado izquierdo.

En este piso iremos a la izquierda e, inmediatamente, aparecerán dos Nivorilas con garrote. Deberemos derrotarlos, lanzándoles bombas para que se las traguen. Cuando los derrotemos aparecerá un cofre, donde conseguiremos la Garra. La única manera de llegar al extremo izquierdo es usando el objeto que acabas de conseguir. Para ello, lo seleccionaremos y dibujaremos una línea que vaya hacia el poste que hay al otro lado **(21).** Con esto, pasaremos al otro lado, y saldremos por la puerta de abajo.

Ahora estamos en la planta baja. Derrotaremos a estos enemigos enmascarados, quitándoles la máscara con la garra y luego golpeándoles con la espada. Continuaremos a la derecha y veremos unas estatuas con unas lenguas. Usaremos la garra para enganchar la única lengua que no está estirada, para tirar de ella y ponerla como el resto. Al hacerlo, abriremos un nuevo camino. Iremos hacia abajo y activaremos un interruptor de suelo, que comunica esta zona con el inicio del templo. Veremos unas escaleras en la esquina izquierda y bajaremos por ellas, a la planta -1.



Una vez abajo, romperemos la pared y llegaremos a una pequeña zona con pinchos y un interruptor de suelo. Tras activarlo, aparecerá un cofre. Con la garra, nos engancharemos a éste, y podremos pasar al otro lado. Tras cruzar, activaremos, también, el interruptor de suelo que encontraremos para crear un puente.

Seguiremos a la derecha. Colocaremos una bomba en la baldosa diferente que hay junto a la pared, con lo que podremos continuar hacia arriba. Tras cruzar la pared, nos dirigiremos hacia la derecha, saltando el agujero y yendo arriba a la derecha. Allí, encontraremos una estatua a la que tirar de la lengua con la garra **(22).** Al hacerlo, liberaremos, temporalmente, un camino que hay abajo. Cuanto más lejos tiremos de la lengua, más tardará en volver a su sitio, y más tardará en bloquearse, de nuevo, el camino.



Tras pasar por él, empujaremos el bloque que encontraremos hasta colocarlo encima de un interruptor de suelo que hay en un pasillo a la derecha. Una vez activado el puente, lo cruzaremos y seguiremos hacia la izquierda.

Entre las dos antorchas que hay, usaremos el gancho para tirar de una palanca que hay arriba. Tras hacerlo, aparecerá un cofre en la esquina inferior derecha. Lo abriremos y obtendremos una llave. Iremos hacia arriba y encontraremos la puerta que abriremos con la llave. Dentro hay un cofre y un interruptor para bajar los bloques rojos y subir los azules. Abriremos el cofre, saldremos de la habitación y lanzaremos un bombuchu al interruptor de dentro para dejar los bloques azules levantados. Seguiremos a la derecha y, para avanzar, deberemos colgar la garra entre dos postes, señalando primero uno y luego el otro. Tras pasar por la cuerda haciendo equilibrio, veremos un ojo cubierto de pinchos. Junto al poste de la derecha, usaremos el bumerán para golpear todos los cristales a la vez. Al hacerlo, podremos colocar la cuerda entre los dos postes y, desde ella, lanzar una flecha al ojo para activarlo **(23),** con lo que abriremos un nuevo camino a la izquierda.

Deberemos regresar al inicio de la sala, romper la pared (si no lo hicimos antes) y usar el gancho para tirar de la lengua de la estatua. Al hacerlo, se abrirá la puerta de salida, pero, sólo durante unos segundos. Para lograr llegar a tiempo, tiraremos de la lengua todo lo lejos que podamos. Regresaremos, rápidamente, por el mismo camino que llevaba hacia el ojo y, ahora, cruzaremos usando el gancho en diagonal justo donde están los bloques rojos bajados.

Seguiremos hacia arriba y, al final del recorrido, llegaremos a la puerta de salida. Si hemos llegado a tiempo, podremos pasar. Veremos, entonces, la puerta del jefe final de este templo, pero, de momento, seguiremos por las escaleras que hay a la derecha.

En la planta -2, iremos hacia la izquierda, cruzaremos con el gancho el gran agujero, con lo que quedaremos, en la siguiente pantalla, encerrados. Tras vencer a todos los enemigos para abrir la salida, cruzaremos con el gancho hacia arriba, donde encontraremos dos postes. Colocaremos





una cuerda entre los dos y lanzaremos nuestro cuerpo como si de un tirachinas se tratase. En el lado izquierdo, iremos hacia abajo y veremos cuatro interruptores que pulsaremos a la vez con el giro de nuestra espada.

Después seguiremos el camino que se abre para llegar a la parte derecha de la sala. Aquí usaremos, de nuevo, la técnica del tirachinas para subir a una plataforma elevada y, desde allí arriba, nos engancharemos en las antorchas para avanzar hacia la izquierda y después hacia arriba. Veremos un ojo en la pared. Le lanzaremos una flecha en el centro, con lo que abriremos la puerta que hay más arriba. Bajaremos de la plataforma y continuaremos por allí.

Veremos otros dos ojos en la pared, pero estos, se cierran si los miramos. Colgaremos una cuerda entre los dos postes que hay y, después, nos colocaremos en la plataforma del medio que queda bajo ella **(24).** Ahora, dispararemos hacia la cuerda para que las flechas reboten hacia los dos ojos. Al activar los dos, aparecerá un cofre del que sacaremos una llave.


24

Regresaremos hacia atrás, pero no podremos hacerlo por las plataformas que nos trajeron aquí. Hay un interruptor de baldosa que crea un puente para regresar al sur, lo usaremos y podremos entrar en la zona que hay detrás de la puerta con cerradura. Al hacerlo, caeremos en una trampa.

Derrotaremos a los enemigos que aparezcan para poder seguir hacia el suréste. Encontraremos varias plataformas elevadas, una encima de otra, y tendremos que llegar hasta arriba. Para lograrlo, tendremos la ayuda de varios postes con los que usar la garra para acercarnos a ellos y, a continuación, subirnos en él para alcanzar el siguiente, de nuevo, con la garra. Arriba hay un interruptor de suelo. Al activarlo **(25),** se abrirá el último camino. Éste consiste en un estrecho pasillo de hielo por el que tendremos cuidado de no resbalar. Al final del recorrido veremos otro interruptor de suelo. Tras activarlo, aparecerá un cofre. Regresaremos al principio de la sala para abrirlo y obtendremos la llave del jefe final. Volveremos al piso anterior, colocaremos la llave en la puerta y entraremos en ella para enfrentarnos al enemigo final, Griok.


25

Es un dragón de dos cabezas, una azul y otra roja. Cada una, dispara proyectiles distintos. Deberemos lograr que los proyectiles de uno de ellos, vayan hacia el otro. Para ello, en la parte de abajo, dispondremos de cuatro postes. Colocaremos una cuerda, en diagonal, para lograr que los proyectiles reboten **(26).**

Si logramos golpear a cada uno con los proyectiles del otro varias veces, se esconderán y provocarán una ola gigante. Subiremos a uno de los postes para que el agua no nos arrastre. Cuando el agua desaparezca, cambiarán su ataque y se lanzarán a mordernos. Para esquivarlos, nos moveremos de un lado a otro. Por último, atacarán parándose, con la boca abierta, mientras recargan su energía antes de lanzar varios proyectiles. En este momento, aprovecharemos para atar su lengua a uno de los postes. Así, podremos hacer que pierda el sentido y nos acercaremos a su cabeza para golpearle con la espada. Tras hacerlo varias veces, acabaremos con el monstruo, saldremos del templo y nos dirigiremos a... Isla Mercay.


26

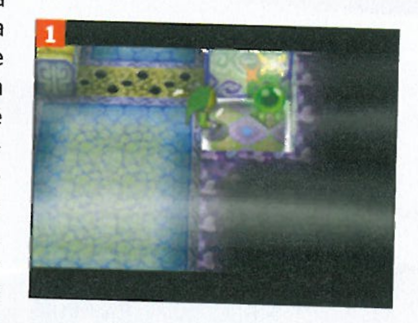
Capítulo 4: La cuarta carta náutica

TEMPLO DEL REY DEL MAR

Usaremos el transportador amarillo que nos lleva hasta el sexto piso. Volveremos a recoger los tres cristales, como ya hicimos antes, para colocarlos en su sitio y, esta vez, lo haremos en el orden que nos indicó el esqueleto:

1. **Cuadrado**
2. **Círculo**
3. **Triángulo**

Ahora, podremos acceder a zonas a las que antes no podíamos. En el piso -10, iremos hacia la derecha y lanzaremos un bombuchu por el hueco de la pared, hasta un interruptor. Seguiremos a la derecha, con cuidado de no ser vistos por el guerrero y, tras pasar cuando los pinchos estén abajo, activaremos el interruptor **(1)** que los deja, permanentemente, ocultos bajo el suelo.


1

En la esquina inferior derecha, encontraremos una vasija con tiempo. Al final del recorrido, llegaremos a una zona de seguridad. Desde allí, pondremos una bomba en la pared de arriba para abrir un hueco.

En la siguiente sala, hay varios ojos que nos vigilan. Con cuidado de no ser vistos, los destruiremos usando bombuchus. A continuación, en la esquina superior izquierda de la sala, empujaremos una roca para acabar con el guerrero que hay en esa zona, arrebatándole así, la llave que tenía. Hacia abajo, lanzaremos otro bombuchu por el pequeño agujero de la pared, para que active otro interruptor. Así, bajaremos los pinchos de la zona central. Al entrar por el lado izquierdo y llegar hasta la puerta de salida, bajaremos al piso -11.

Una vez abajo, apareceremos en el centro de la sala. Cuatro ojos nos vigilan y dos guerreros guardan la zona. El objetivo es pisar cuatro interruptores de baldosa para abrir la puerta de salida. Estos cuatro, están en una zona elevada, a la que subiremos usando un chorro de aire que destaparemos con la pala. Hay dos chorros, uno en el norte de la sala y el otro en el sur. Cada uno de ellos, nos lleva a una plataforma con un interruptor. Desde ellas, sale un puente para llegar a la siguiente. Estos puentes, debes hacerlos aparecer pulsando otros interruptores que hay en la misma habitación.


2

El primero, lo encuentras en la esquina superior derecha. Es una palanca en la pared, junto a una zona de inmunidad. El segundo, es otra palanca en la esquina superior izquierda de la sala **(2).** Para los de la parte inferior, es algo más complicado. El primer puente no necesita ningún interruptor, está desde el comienzo, pero, el segundo puente, sólo aparece por un tiempo limitado. Este interruptor, está en la esquina inferior derecha de la sala. Tendremos que ir muy rápido para que nos dé tiempo a pasar por él. Si lo conseguimos, se abrirá el camino hacia la planta -12 del templo.

Abajo, encontraremos tres huecos para introducir tres fortianitas (las piezas de la Trifuerza). Dos de ellas, las encontraremos en dos



cofres al norte de la sala, uno a la derecha y otro a la izquierda. La tercera, la lleva encima un guerrero. Con cuidado de esquivar a los enemigos, podremos recoger las dos primeras y colocarlas, en sus respectivos huecos, sin problemas. Al guerrero, le lanzaremos, primero, una flecha por la espalda, para luego arrebatarle la llave.



Para hacer todo esto, tendremos una vasija roja que podremos llevar hasta el centro de la sala y romperla allí, así será más fácil protegernos de los enemigos.

Tras introducir las tres fortianitas **(3)**, se abrirá la puerta y llegaremos al cofre con la cuarta carta náutica, la del noreste. Ahora podremos recorrer todo el océano existente, y tendremos acceso a dos islas más. Iremos, en barco, a la nueva zona, y viajaremos a la isla situada más al norte. Para llegar a este nuevo cuadrante, deberemos ir desde el cuadrante sureste, desde el noroeste no podremos llegar.

En este recorrido encontraremos muchos enemigos. Una vez que lleguemos al cuadrante noreste, veremos un nuevo barco al que abordar. Allí dentro, tendrás que derrotar a varios enemigos y un guerrero al que golpearemos antes por la espalda con el bumerán, para atontarle, y luego remataremos con la espada. Así, conoceremos a un extraño personaje que dice llamarse el hombre de las sonrisas. Si hablamos dos veces seguidas con él, como recompensa, nos dará un traje invisible.

En este cuadrante hay dos islas, la más grande tiene en su entrada un gran tornado, por lo que, de momento, no iremos allí. Navegaremos hasta la más pequeña, situada más arriba a la derecha.

ISLA DE LOS DIFUNTOS

Una vez lleguemos a la isla, iremos hacia la derecha, hasta encontrar una cueva. Allí encontraremos varios libros. Los leeremos para conocer la historia de un antiguo reino que vivía en esta isla. También nos enteraremos de la existencia de la Aquanina en la isla, el tercer, y último, mineral que necesitamos para forjar la Espada del Más Allá.

Saldremos de la cueva, por el otro extremo, y encontraremos dos caminos. El de arriba, nos lleva al cementerio, pero, la entrada está cerrada. El de la derecha, nos lleva a una zona más amplia, desde la que iremos hacia arriba para encontrar una pirámide en la que podremos entrar.

Una vez dentro, veremos que todas las salas son iguales. Leyendo las inscripciones que hay en la entrada de la pirámide, sabremos dónde se localiza el lugar que guarda un camino secreto. Las indicaciones para hallar este camino son las siguientes:

1. **Nos colocaremos en el árbol que hay en la barba del rey**
2. **Caminaremos trece pasos a la izquierda**
3. **Caminaremos siete pasos hacia arriba**

Si nos fijamos bien en la silueta de la isla, veremos que, la parte derecha de ésta, parece la cara de un rey con una corona, y que la parte de abajo podría ser la barba del rey. Allí, veremos el árbol del que habla la inscripción.



Cavaremos con la pala justo en el punto al que llegaremos tras seguir las indicaciones, y abriremos a una cueva secreta **(4)**.

Dentro de ésta, veremos una grieta en la pared, a la que lanzaremos una bomba. Dentro, encontraremos un tesoro escondido.



Después, continuaremos por el camino que hay, dentro de la cueva, hacia la izquierda. Tendremos que esquivar unas grandes rocas de piedra que salen de agujeros en las paredes **(5)**. Al final del recorrido, avanzaremos por la salida. Antes de bajar, lanzaremos una flecha, o la garra, hacia un interruptor que hay a la izquierda para abrir la puerta del cementerio.

Una vez dentro, leeremos las inscripciones de las tumbas, y apuntaremos lo que nos van diciendo. Las 5 primeras nos indican el camino a seguir en la pirámide: norte, este, este, norte, norte. Entra, de nuevo, en la pirámide, y sigue exactamente el camino descrito en las tumbas. Una pantalla hacia arriba, dos a la derecha y otras dos hacia arriba. Allí, encontraremos a Gari, el cuarto caballero del reino perdido. Nos abrirá el paso para que lleguemos a una pequeña isla que hay en el centro de la Isla de los Difuntos.

Allí podremos encontrar, dentro de un cofre, el collar del antiguo rey. Con él en nuestro poder, podremos atravesar el gran remolino que nos impedía la entrada a la gran isla de este cuadrante.

Volveremos al barco y navegaremos a la isla del remolino. Conforme nos acerquemos, el remolino desaparecerá y podremos entrar en ella.

ISLA DE LAS RUINAS

En esta isla veremos tres pequeñas pirámides y una grande. Lo primero que haremos será llegar a la pequeña pirámide que hay situada en la esquina superior izquierda de la isla. Allí se encuentra Mita, el tercer caballero. Para lograrlo, entraremos en la cueva que vemos según bajamos del barco. Dentro saldrán dos guerreros desde el fondo de un pequeño lago. Para derrotarles, les golpearemos, primero, con el bumerán, por la espalda, para aturdirles, y después los remataremos con nuestra espada. Tras derrotarles, saldremos por el otro extremo de la cueva, que nos llevará a un puente de madera. Este puente conduce a un laberinto, formado por finas plataformas sobre el agua. El camino a seguir no es complicado, aunque tendremos cuidado con los enemigos que nos tragan si nos acercamos mucho. Tendremos en cuenta que, determinados tramos, deberemos saltarlos.

Cuando lleguemos al extremo superior izquierdo del laberinto, encontraremos la salida. Iremos hacia arriba, y pasaremos por una zona en la que, varias rocas de piedra, ruedan sin control. Al final de esta zona, podremos subir unas escaleras y continuar avanzando hacia la izquierda. Llegaremos, por el único camino posible, a la pirámide. En el interior de esta pirámide, encontraremos el Templo de Mita.

TEMPLO DE MITA

Una vez dentro, avanzaremos para poder hablar con el tercer caballero. Nos dirá que vayamos a buscar al segundo caballero **(6)**, que se encuentra en la pirámide pequeña de la esquina superior derecha de la isla, y nos abrirá el camino hasta allí.



Según salgamos de la pirámide, veremos cómo aparece un puente, a la derecha, que cruzaremos. Continuaremos todo el camino hacia la derecha, derrotando a los enemigos que encontremos, y saltando los agujeros para poder avanzar. Al final del recorrido, yendo siempre a la derecha, encontraremos la entrada a la siguiente pirámide. Una vez dentro, veremos que es el templo de Jee, el segundo caballero.



TEMPLO DE JEE

Dentro, avanzaremos por el único camino posible, esquivando las rocas que ruedan por el pasillo. Justo antes de subir las escaleras, al final del recorrido, aparece un agujero en el suelo. Al subir, podremos ir hacia la izquierda, derrotando a más enemigos, y encontraremos unas escaleras. Llegaremos, sin problemas, hasta Jee, que nos entregará la llave del Rey cuando hablemos con él.

TEMPLO DE MITA

Regresaremos al templo de Mita para usar la llave del rey que acabamos de conseguir. Iremos hacia la izquierda al salir del templo de Jee, y, después del segundo salto, continuaremos hacia el norte, por un puente de madera, en vez de seguir hacia la izquierda. Así, llegaremos fácilmente a nuestro destino. Al colocar la llave en su sitio, el tercer caballero, nos dirá que busquemos al primero. Se llama Kyu y se encuentra en la pirámide que hay más al sur. Además, veremos como desaparece el agua del templo.



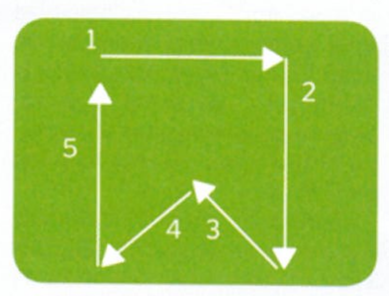
Al salir de la pirámide, veremos que, ahora, hay camino por donde antes había agua **(7)**. Ahora, podremos llegar andando a esta nueva pirámide. Iremos por esa zona que ahora está seca, rodeando la isla por el norte. Cuando el camino se corte, continuaremos en dirección a la pirámide. Encontraremos, en nuestro camino, varias rocas que podremos empujar. La primera que ves no puedes moverla, deberemos empujar otra roca que hay más a la derecha.

Ahora, podremos subir unas escaleras y empujar otra roca más, hacia la izquierda, escaleras abajo **(8)**. Así, romperemos la primera roca que no podíamos mover. Al hacerlo, podremos pasar por ahí y seguir hacia abajo, donde encontraremos otra roca que podremos empujar. Si lo hacemos hacia la derecha, podremos ir por allí a coger un cofre. Si la lanzamos hacia abajo, abriremos el camino para llegar junto a la pirámide. Encontraremos un interruptor de suelo para crear un puente por el que volver. Podremos entrar en la pirámide, si la rodeamos por arriba y entramos por la derecha.



TEMPLO DE KYU

Al entrar, encontramos a Kyu. Éste nos dirá que necesitamos dibujar un emblema, en la puerta, para acceder a la gran pirámide. El emblema, lo descubriremos siguiendo las pistas que nos dan varias inscripciones. Las encontraremos en el laberinto que cruzamos al principio. Antes no podíamos leer estas inscripciones; ahora, al no haber agua, sí podremos hacerlo. Leyéndolas todas, podemos ir dibujando el emblema sin problemas. Éste, consiste en dibujar lo que se ve en el siguiente esquema, empezando desde la esquina superior izquierda, y siguiendo hacia la derecha.



Cuando se abra la puerta, continuaremos hacia el norte para alcanzar la entrada de la gran pirámide. Antes de llegar, derrotaremos a dos guerreros que aparecen a la vez, golpeándoles con el bumerán por la espalda, y luego con nuestra espada. Al entrar en la pirámide, llegaremos al Templo de Muto.

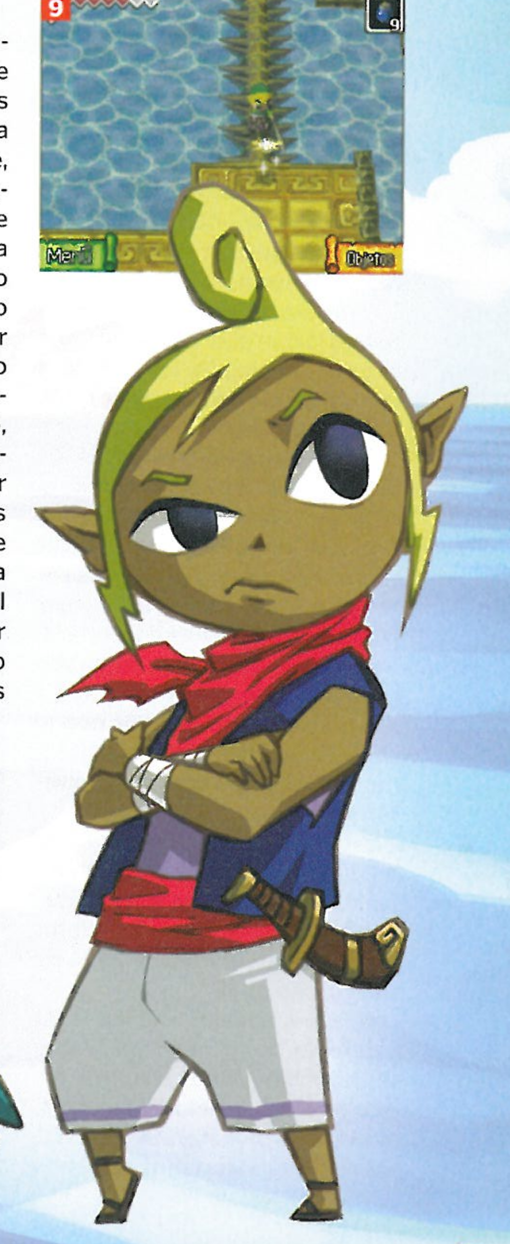
TEMPLO DE MUTO

Al entrar veremos dos interruptores que hacen aparecer dos puentes. El problema es que, cuando intentemos llegar a ellos, se habrán vuelto a esconder. Pondremos una bomba junto a los interruptores e iremos, rápidamente, hacia el puente. El interruptor no se activará hasta que la bomba explote, por lo tanto, ganaremos unos segundos. De todos modos, podemos acortar el camino si vamos hacia el norte y cogemos el camino de la derecha. Podremos colocar una bomba en la pared norte del pasillo cortado que hay detrás del agujero que se abre en el suelo, para abrir un hueco por donde poder pasar. Por este hueco, llegaremos a un interruptor de suelo, con el que abriremos una puerta que nos comunica con el pasillo inicial. Ya no necesitaremos usar el puente.

Yendo hacia el norte, quedaremos atrapados en una sala donde tendremos que derrotar a todos los esqueletos que aparezcan para poder seguir. Aparecerá un puente, cuando lo hagamos, que nos llevará a un interruptor que enciende una antorcha. Regresaremos a la entrada y haremos el mismo camino, pero esta vez por el lado izquierdo, activando el interruptor de la izquierda, del mismo modo que lo hicimos con el de la derecha. El camino no es igual aunque, básicamente, hay que hacer el mismo recorrido. Deberemos pasar por encima de unas plataformas volantes, esquivar un agujero que aparece en el suelo y cruzar otra plataforma volante para llegar al puente. Activaremos el interruptor de suelo para comunicar el camino y, yendo hacia arriba, tendremos que enfrentarnos, de nuevo, a unos esqueletos. Tras vencerles, activaremos otro interruptor de suelo para encender la segunda antorcha y desbloquear un camino por el que bajar al piso -1.

Una vez abajo, iremos hacia la derecha e, inmediatamente, hacia abajo. Pasaremos al otro extremo de la zona de agua, por encima del tronco con pinchos que se ve flotando **(9)**. Así, llegaremos a unas escaleras que nos devuelven a la planta baja pero, esta vez, por la zona central, a la que antes no teníamos acceso.

De vuelta a la planta baja veremos unas tortugas, a las que no podremos dañar, y un interruptor de suelo, oxidado, que tampoco podemos activar. También hay una puerta por donde subiremos, de nuevo, al primer piso.



Arriba, veremos una puerta cerrada, pero, sólo debemos tocarla para que se abra. Seguiremos hacia abajo y subiremos unas pequeñas escaleras para llegar a la zona más elevada. Desde ahí, nos dejaremos caer a la izquierda, y, antes de subir las escaleras, veremos otro interruptor oxidado, y otra puerta cerrada. Subiremos las escaleras y llegaremos a una pequeña sala en la que quedaremos encerrados.



Allí aparece un enemigo que no costará mucho esfuerzo derrotar. Tras hacerlo, aparece un cofre del que obtendremos el martillo **(10).** A continuación, regresaremos por las mismas escaleras que nos trajeron aquí. Con el martillo, podremos golpear los interruptores oxidados para activarlos.

Con esto, abriremos una puerta tras la que podremos ver unos extraños artilugios. Consisten en una tabla con un dibujo de unos pies y, justo delante, un pulsador. Colocándonos donde indican los pies y golpeando con el martillo el pulsador, saldremos despedidos hacia arriba, pudiendo alcanzar zonas muy altas. Usaremos este método varias veces hasta llegar arriba del todo, donde encontraremos más tortugas. Con el martillo les haremos dar la vuelta para, a continuación, derrotarlas con la espada. Tras hacerlo, nos dejaremos caer hacia la derecha y volveremos a usar las escaleras.

Estaremos de nuevo en la planta baja, pero ahora podremos derrotar a las tortugas que vemos aquí, y pulsar, también, el interruptor oxidado. Así podremos bajar, de nuevo, al piso -1.

Una vez abajo, iremos a la izquierda, donde tendremos que empujar, hacia la derecha, la piedra que veremos en el lado izquierdo, sobre una plataforma elevada. Con esto, romperemos otra roca y abriremos, así, el camino para poder ir hacia arriba, por encima del tronco con pinchos que flota sobre el agua. Al final del recorrido, veremos una puerta con cerradura y otro tronco que continúa hacia la izquierda. Iremos por este camino. En la siguiente sala, aparecen dos enemigos y te dejan encerrado. Derrotándolos, abriremos las salidas, y podremos bajar por las escaleras que hay arriba.

En la planta -2, iremos hacia la izquierda y pulsaremos los dos interruptores que hay, para mover el tronco que corta el camino. Allí veremos una plataforma móvil a la que nos subiremos. A los lados hay varios esqueletos, a los que derrotaremos con las flechas, y pulsaremos, rápidamente, los interruptores con el martillo, con lo que llegaremos a un cofre que hay abajo del todo, del que obtendremos una llave.

A continuación subiremos por las escaleras que hay un poco más a la derecha y nada más entrar a la siguiente sala, activaremos un interruptor de suelo para abrir una puerta. Continuaremos hacia el norte y, arriba del todo, encontraremos la puerta con cerradura que abriremos con la llave.

Dentro, encontraremos un símbolo que representa una pirámide. Si lo golpeamos, conseguiremos que el agua del templo baje, con lo que podremos bajar a la parte donde antes había agua, y avanzar por allí.



Una vez abajo, tomaremos el camino de la izquierda. Veremos unas extrañas baldosas azules y tres más, elevadas, de color rojo **(11).** Si golpeamos las baldosas azules con el martillo, lograremos que den la vuelta. Tendremos que dejarlos todos de color rojo. Si golpeamos justo en el centro, cambiarán todas a la vez. Tendremos en cuenta que, si estamos encima de alguna, ésta no dará la vuelta. Cuando lo consigamos, se abrirá la puerta de abajo, por donde podremos continuar.

Subiremos unas escaleras para alcanzar uno de los mecanismos que pueden elevarnos. Desde arriba, lanzaremos una flecha hacia la esquina inferior derecha, para acertar al símbolo de la pirámide que hay allí. Así, lograremos hacer subir, de nuevo, el agua. Cruzaremos hacia abajo, por encima del tronco con pinchos que flota en el agua **(12),** y llegaremos a más baldosas a las que voltear. Ahora, golpearemos sólo las que nos interese voltear; recordando que, la que éstemos pisando, no dará la vuelta.



Cuando lo consigamos, tendremos que bajar de nuevo el nivel del agua lanzando una flecha desde el lado en que nos encontramos, e iremos hacia abajo a la derecha para acceder a las siguientes escaleras.

En esta planta, veremos la puerta del jefe final de este templo, pero, de momento, no tenemos la llave. Aquí hay más baldosas que golpear para cambiar de color. Cuando logremos que todas estén rojas, aparecerá un puente para seguir hacia la derecha. Lo cruzaremos y subiremos las escaleras.

Una vez aquí, iremos a la derecha y usaremos los dos artilugios para subir a la zona de arriba. Antes de subir el primero, miraremos a la izquierda a una serie de bloques de colores, memorizar cómo están colocados nos servirá más adelante. Después de subir las dos veces, veremos una bola que lanza flechas. Deberemos hacer que apunte hacia abajo, golpeándola con el bumerán. Después, le lanzaremos una flecha para que la bola la lance en esa dirección. Tras



hacerlo correctamente, la flecha golpeará una pirámide y, de nuevo, la sala se llenará de agua.

Ahora, cruzaremos a la derecha, por el tronco **(13)** y, allí, encontraremos más baldosas que podremos cambiar de color con el martillo. Ésta vez, no las pondremos todas de color rojo, sino que, deberemos ponerla como las que memorizamos antes de subir con los artilugios. Al conseguirlo, se bajará una puerta que permite subir unas escaleras.

Avanzaremos hacia arriba, por el único camino posible, y encontraremos más artilugios para saltar, pero, esta vez, lo encontraremos junto a unas rocas. Tendremos que usar el artilugio, con la piedra encima, para levantarla y que caiga en la plataforma elevada. Después, subiremos nosotros y empujaremos la roca para romper otro pedrusco que hay más a la derecha **(14).**

Ahora, podremos llegar sin problemas, a abrir un cofre del que obtendremos una llave. Subiremos con el artilugio que hay al lado y continuaremos el camino hacia la derecha. Allí, encontraremos la puerta con cerradura. Tras pasar por ella, sigue el único camino posible y, de nuevo, encontraremos dos artilugios con otra piedra. Tendremos que llevar la piedra hasta arriba una vez más para, después, subir nosotros y, por último, empujarla hacia la izquierda para conseguir la llave del jefe final. Con ella en nuestro





poder, seguiremos hacia la izquierda y bajaremos por las escaleras hacia la planta -2.

Una vez abajo, cruzaremos, encima de una plataforma voladora, hacia abajo. Primero, subiremos solos y derrotaremos a los enemigos que hay a los lados. Después, podremos recoger la llave y cruzar, sin peligro de caer por sus ataques. Recogeremos la llave y haremos el mismo recorrido en la plataforma para llegar a la puerta del jefe final: Eox.

Es un enorme monstruo de piedra que nos atacará dando puñetazos al suelo. Tiene varios puntos rojos a lo largo de todo su cuerpo y, en la parte de abajo, hay varios mecanismos para poder saltar usando el martillo.



Para dañarle, golpearemos, con el martillo, en cada uno de esos puntos. Primero deberemos saltar y, en el aire, usar el martillo **(15)**. Deberemos dañarle, también en el punto que lleva a la espalda, así que, tendremos que rodear la sala para usar otros mecanismos de salto.

Tras varios golpes en todos los puntos débiles, perderá su armadura de piedra y quedará un esqueleto de madera. Éste se romperá, y la cabeza caerá al suelo. Desde este momento, tendremos que saltar sobre ella y golpear el punto rojo que tiene justo encima. Para esto no será necesario el martillo, podremos hacerlo con la espada. Al derrotarlo, aparecer un cofre del que obtendremos un corazón. Continuaremos avanzando, por el único camino posible, y llegaremos al lugar en que descansa Muto, el rey de la civilización perdida. Al hablar con él, nos entregará la Aquanina.

Saldremos del templo y nos dirigiremos a Isla de Zauz, que se encuentra en el cuadrante noroeste del mapa.



ISLA DE ZAUZ

Una vez aquí, iremos a casa de Zauz, el herrero **(16)**. Al hablar con él, nos pedirá los tres materiales que nos encargó conseguir, y empezará a forjar la Espada del Más Allá.

Mientras la termina, regresaremos al barco a hablar con Linebeck. Nos hablará sobre la chica pirata que le persigue. Deberemos embarcar y buscar el barco pirata para enfrentarnos con ella, de nuevo. Cuando la hayamos vencido, Linebeck nos contará de qué la conoce y, después, podremos regresar a la Isla de Zauz para recoger nuestra nueva espada. Al hablar con Zauz, nos entregará una nueva hoja, pero no te dará la empuñadura. Para conseguirla, iremos a Isla Mercay, a hablar con el anciano Siwan, el Rey del Mar. Navegaremos hasta allí e iremos a su casa. Hablaremos con él y se completará nuestra espada **(17)**.



Capítulo 5: La batalla contra Bellum

TEMPLO DEL REY DEL MAR

Una vez que hemos conseguido la Espada Sagrada, podremos enfrentarnos a Bellum. Lo primero que deberemos hacer será regresar al templo del Rey del Mar. Allí, volveremos al último piso, del mismo modo que lo hicimos la última vez, pero ahora, al llegar encontraremos una puerta más. Estará cerrada y, para lograr abrirla, tendremos que derrotar a unos guerreros. Para acabar con ellos, deberemos golpearles en la espalda, con flechas, o con el bumerán y, después, atacarles con la espada. Como ayuda, podremos romper una vasija roja de las de arriba, en la parte de abajo, en donde se encuentran los guerreros. Tras derrotarlos a todos, se abrirá la puerta de entrada al enfrentamiento contra Bellum.

Tras subir las largas escaleras, lo encontraremos dentro de una zona redonda llena de una especie de lodo morado. El combate, se desarrollará en diferentes etapas. Para empezar, tendremos que usar la garra para atraer al enemigo hacia nosotros **(1)**. De esta manera, podremos golpearle con la espada cuando esté en la orilla.



Una vez que hayamos logrado golpearle de este modo tres veces, saltará y se quedará enganchado del techo. Ahora, tendremos que subir las escaleras que rodean la habitación, hasta alcanzar el piso en donde se encuentra. Desde allí, veremos que tiene varios ojos pequeños. Tendremos que dispararles flechas y acertar a cada uno de ellos, teniendo en cuenta que, de vez en cuando, cierra los ojos, momento en el que no le haremos daño.

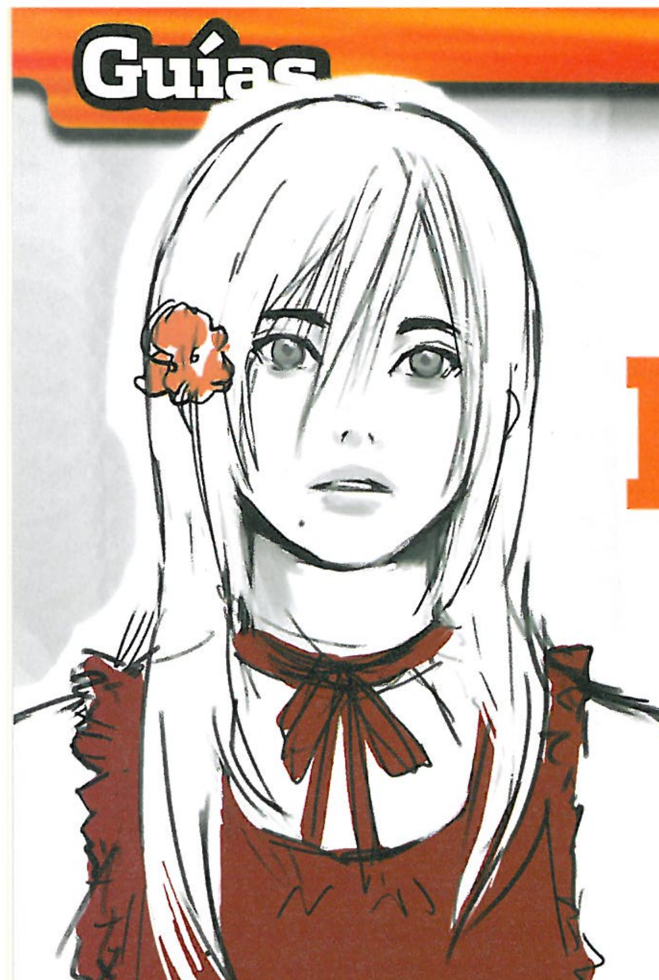
Cuando alcancemos todos los ojos, el enemigo volverá a cambiar de piso, y tendremos que usar las escaleras. Allí también tendrás que dispararle con flechas a los ojos, hasta que veas que sufre una transformación y cae al piso inferior. A continuación nos atacará dando vueltas, rápidamente, por el suelo. Ante este movimiento, nos apartaremos de modo que no nos alcance, ya que no podremos dañarle. Lo que si podremos hacer es usar el poder de los espíritus para parar el tiempo, cuando queramos, recogiendo la bola de poder que aparece. Así, podremos acercarnos al ojo que lleva en su espalda y dañarle, directamente, con la espada. Ahora, Bellum raptará a Tetra y huirá hacia el barco fantasma.

Tendremos que perseguirle en nuestro barco. Antes de abordarle, tendremos que disparar a los ojos que aparecen en ambos lados del barco, con nuestro cañón, y lograr acabar con todos **(2)**.



Al abordarlo, Bellum poseerá a Linebeck, transformándose en un poderoso guerrero con el que tendremos que luchar. Para derrotarlo, basta con golpearle en el ojo de la espalda. Sólo se abre de vez en cuando, así que habrá que aprovechar cada oportunidad. El problema es que no podrás colocarte a su espalda, a menos que los espíritus logren usar su poder para paralizar el tiempo. Los espíritus sólo lograrán reunir su poder si nosotros conseguimos frenar al guerrero. Para ello, le atacaremos hasta que la espada del guerrero, y la nuestra, se toquen. Entonces, agitaremos, rápidamente, el lápiz, sin levantarlo de la pantalla, para desestabilizarlo. Así, podremos golpearle de frente y conseguir el poder de los espíritus.

Cuando lo tengamos, tendremos que aprovecharlo bien. Nos fijaremos bien en la pantalla superior, esperando a que el ojo esté abierto. Cuando logremos dañarle varias veces, acabarás con él definitivamente. Salvaremos a Linebeck y rescataremos, por fin, a Tetra, la princesa Zelda del reino Hyrule. Entonces, podremos observar la última secuencia de video y los títulos de crédito.



¡RESOLVEMOS EL MISTERIO!

Hotel Dusk: Room 215

Sigue nuestros pasos para convertirte en el mejor detective portátil y descubrir todos los secretos que esconde este misterioso hotel.

Info extra

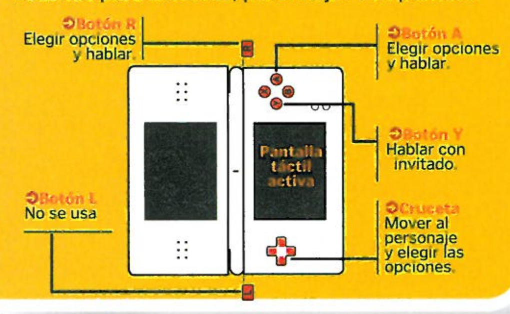


- **Tipo de juego:** Novela interactiva
- **Niveles:** 10 Capítulos
- **Modos de Juego:** Aventura
- **Extras:** --
- **Tipo de Guía:** Paso a paso
- **Esta guía contiene:**
  - Capítulos 1 a 10
  - Puzles resueltos
- **Dificultad:** Media-alta
- **Hemos acabado el juego en:** 1 mes
- **Habilidades:** Investigación

Para jugones perseverantes

CONTROLES DEL JUEGO

Coge la consola como un libro. Puedes usar botones para moverte, pero mejor con puntero.



GUÍA PASO A PASO

Capítulo 1: De 17:00 a 17:30

EL REGISTRO.

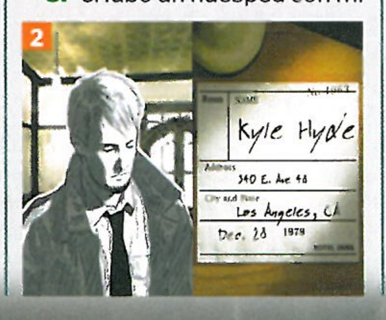
La primera estancia que encontrarás dentro del hotel es la de Recepción. Antes de registrarte investiga la esquina suroeste, examina la pegatina de una estrella que hay adherida a la pared y apunta su número en tu libreta de notas **(1).** En total hay 7 estrellas escondidas en el hotel, cada una con un número diferente (los cuales cambian en cada partida). Tienes que encontrar y apuntar el de todas para conseguir un premio.



Dirígete ahora a la esquina opuesta de la estancia y examina el mostrador de recepción. Allí verás una campanilla. Tócala tres veces para hacer venir a Dunning Smith, el gerente del hotel, y así podrás iniciar una conversación con él.

Durante dicha conversación tendrás que hacer una serie de cosas y elegir diferentes opciones, que son:

1. "¿Me ha llamado Rosa?"
2. Da igual la que elijas.
3. Coge el bolígrafo de su mano y rellena la hoja de registro **(2).**
4. "¿Algún problema?"
5. Coge la llave de la habitación 215.
6. "¿Qué historia?"
7. Coge el folleto del hotel.
8. "¿Hubo un huésped con mi mismo nombre?" **(3).**
9. "¿Mi habitación concede deseos?"
10. "Estoy esperando un paquete"





11. "¿Cómo que sospechoso?"
12. "¿Qué problemas hubo en el hotel?"

Cuando acabes de hablar con el gerente, ve hacia el norte de la Recepción

LA ANCIANA.

Ahora entrará al hotel una anciana que empezará a hablar con el gerente. Vuelve al mostrador para intentar hablar con ambos y, después de comprobar que en ese momento están ocupados, abandona la Recepción saliendo por la puerta que hay al norte para acceder al Vestíbulo.





LA MÁQUINA EXPENDEDORA.

En el Vestíbulo encontrarás varias puertas cerradas y una máquina expendedora. Examínala y mira su lado izquierdo para encontrar otra estrella. Apunta su número en tu libreta y después mira el lado derecho de la máquina para descubrir una nota **(4)**.

Léela para saber de qué va todo esto de la búsqueda de las estrellas y sus números de la suerte, y después abandona el Vestíbulo por la puerta que hay al oeste para acceder al Pasillo central.



EL RESTAURANTE.

Según entres a este pasillo dirígete hacia el sur, y al final del todo encontrarás un cuadro que tiene a su lado otra estrella. Apunta su número y luego examina la entrada al restaurante que hay en el lado oeste del pasillo **(5)**.

Verás que el Moonlight Grill, el restaurante del hotel, se encuentra cerrado y que hasta las 18:00 no abre sus puertas, así que déjalo de momento y dirígete al norte del pasillo para subir por las escaleras que hay al final, las cuales te llevarán al primer piso **(P1)**.

LA NIÑA.

Cuando subas las escaleras encontrarás a una niña impidiéndote el paso. Habla con ella y elige:

1. "¿Qué le pasa?"
2. "¿No quiere decírmelo?"
3. "¿Dónde está su madre?"
4. "Así que un puzle, ¿eh?"
5. "Tendré que ayudarla"

De esta manera, tendrás que ayudarla a resolver el puzle. Para completarlo tienes que colocar las 5 piezas que faltan en su lugar. Ten en cuenta que algunas están giradas y tienes que hacerlas rotar con las flechas de las esquinas de arriba para que encajen.

Tras ayudar a la niña se irá corriendo y perderá una pieza de puzle, la cual tienes que coger.

JEFF ÁNGEL.

Una vez en el piso P1 dirígete hacia el oeste y enseguida verás a un chico (llamado Jeff Ángel) salir de la habitación 213. Habla con él siguiendo estos pasos:

1. "¿Algún problema?"
2. "Conque no había otra opción..."
3. "¿Tan malo es que no sea poli?"
4. "¿La bomba?"
5. "¿Quién es la cría de las escaleras?"

De esta manera, descubrirás que la niña se llama Melissa y que se aloja en la habitación 219.



Tras hablar con Jeff examina el cuadro de un bodegón que hay al sur del pasillo **(6)**, ya que más adelante te hará falta acordarte de él para resolver un puzle.

Luego dirígete al oeste de la planta, y al final del todo encontrarás una cómoda de madera con una estrella pegada a uno de sus lados. Apunta su número y abandona la búsqueda de las estrellas por el momento, ya que hasta el Capítulo 3 no volverás a encontrar más. Luego ponte delante de la puerta de la habitación 215, usa el icono para poder actuar en ella y ábrela con la Llave hab. 215 que te dio el gerente.

LA HABITACIÓN 215.

Según entres a tu habitación dejarás automáticamente la maleta sobre una mesa y sonará el teléfono. Cógelo (está al oeste de la estancia) para hablar con Rachel, la secretaria de la empresa en la que trabajas, y en cuanto cuelgues volverá a sonar.

Cógelo de nuevo y esta vez se tratará de Dunning, el gerente del hotel, el cual te dirá que bajes a pagarle la habitación por adelantado cuando tengas un momento.

Tras colgar el teléfono intenta abrir la maleta que has dejado en la esquina inferior derecha de la estancia usando la Llave de la maleta de tu inventario. Simplemente mete la llave en la cerradura y gírala varias veces **(7)**.



Lamentablemente al intentarlo la llave se romperá, por lo que tendrás que buscar otra manera de abrirla. Para ello coge un Clip que hay sobre un folleto que hay junto al teléfono, e intenta abrirla con él. Selecciona el Clip de tu inventario y estíralo pinchando en los puntos luminosos que aparecen sobre él para convertirlo en un Alambre fino. Luego mételo en la cerradura de la maleta e intenta mover los tres dientes que tiene, pero enseguida te darás cuenta de que necesitas algo que sea más gordo.

Olvídate de la maleta de momento y ahora dirígete hacia la entrada de la habitación. En ese instante el botones llamará a la puerta y te dirá que el paquete que estabas esperando desde que llegaste al hotel, ha llegado.

LOUIS.

Abre la puerta para encontrarte con Louis, el botones del hotel. Coge el paquete superior de los dos que lleva en brazos, y después habla con él siguiendo los siguientes pasos:

1. "¡Esa voz me suena!"
2. Cógele de la cara y oblígale a mirarte.
3. "Malos recuerdos ¿eh?"
4. "Es algo más complicado..."



5. "¿Tengo un toque diferente?".
6. "¿Estás limpio?" **(8)**.
7. "¿Qué ocurrió?"
8. "¿Qué es lo que no quieres contar?"
9. "¿Ningún otro huésped con mi nombre?"
10. "Entregué mi placa"

Una vez Louis salga de la habitación examina el paquete que te ha traído (estará encima de la cama) y así descubrirás que sólo contiene un Cuaderno viejo ¡¡Maldición, Louis se ha equivocado de paquete!!

MELISSA.

Sal ahora de la habitación, una vez en el pasillo dirígete hacia el este y verás a la niña que conociste en las escaleras (Melissa) salir de la habitación 219. Habla con ella siguiendo estos pasos:

1. "¿Por qué no podrá ver a su madre?"
2. "¿Vas a ver a tu madre?"
3. "¿Adónde se fue su madre?"
4. "¿Qué hace su padre?"
5. Coge tu agenda con el dibujo de la madre de Melissa.

Después selecciona la Pieza de puzle de tu inventario para dársela a Melissa y luego mira la página 4 de tu libreta de notas para ver el dibujo que ha hecho la niña de su madre **(9)**.

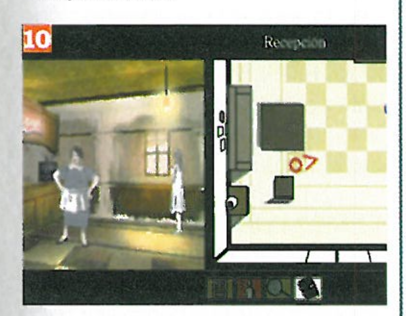
La puerta de la habitación 219 volverá a abrirse y de ella saldrá el padre de la niña, el cual regañará a su hija y la obligará a meterse en la habitación.



MILA Y ROSA.

Una vez solo, baja por la escalera del norte del pasillo para volver a la planta baja **(PB)**, y dirígete a la Recepción. Encontrarás a una chica junto a una ventana. Habla con ella y, como no te hará caso, tócala con la mano. Seguirá sin hablarte pero vendrá Rosa, la doncella del hotel **(10)**, y te dirá que la chica se llama Mila. Vuelve a hablar con Rosa y sigue estos pasos:

1."Así que un vendedor..."
2. "¿Se llama Mila?"
3. "¿Va a pasar la noche en su cuarto?"
4. "¿Quién la trajo?"
5. "Sí que le he visto"
6. "Me han dado un paquete equivocado"



JEFF ANGEL.

Regresa ahora a la primera planta del hotel **(P1)**. y llama a la puerta de la habitación 213 para hablar de nuevo con Jeff Ángel **(11)**. Habla con él eligiendo:

1. "¿No sabía cómo se llama?"
2. "¿Mila puede hablar?"
3. "¿Conocía Mila este sitio?"



IRIS.

Tras hablar con Jeff ve hacia tu habitación. La puerta que hay frente a ella (la 216) se abrirá y de ella saldrá una mujer: Iris. Habla con ella de esta manera:

1. "¿Qué quería comprobar?"
2. "Soy vendedor"

Después aparecerá Louis y ella volverá a su cuarto. Habla con él, y cuando se marche llama a la puerta de la habitación 216 para hablar de nuevo con Iris.



Hazle la pregunta ("¿Qué hace aquí la princesita?") **(12)** y, cuando vuelva a meterse en su habitación, métete tú en la tuya.

MARTIN SUMMER.

Según regreses a tu cuarto alguien llamará a tu puerta. Ábrela y verás a Martin Summer, el huésped de la 211 al que llevaron tu paquete por error. Habla con él eligiendo:

1."¡Cómo que ha leído mis papeles!"
2. "Creo que me he pasado"
3. "He oído hablar sobre usted"
4."¿Es usted escritor?" **(13)**
5."Sí... claro... esto..."
6. "Susurros de un ángel"
7. Coge el paquete que hay a los pies de tu visitante

Tras el intercambio de paquetes Summer se irá.



EL ENCARGO.

Una vez solo en tu habitación, abre el paquete que te ha traído Summer, el escritor, y dentro encontrarás una máquina de coser, un quita-adhesivos, una lista de clientes y una hoja de pedidos. Coge la lista y la hoja, y así podrás saber lo que tu jefe quiere que busques: una cajita roja y el número de diciembre de una revista con Cecily Lee en la portada. Después usa el teléfono de tu habitación para llamar a Rachel, la secretaria de tu lugar de trabajo **(14)** y, una vez termine la conversación, el Capítulo 1 acabará. Tendrás que responder a una serie de preguntas acerca de ciertas cosas que han pasado durante su desarrollo. Las respuestas que debes contestar en este resumen son:

1. "Para hallar unas cosas"
2. "Concede deseos"
3. "Bradley"
4. "Llevaba una esclava"
5. "Una cajita roja"



Capítulo 2: De 17:30 a 18:00

ROSA.

Al comenzar estás dentro de tu habitación. Sal de ella y fuera te encontrarás con Rosa, la asistenta **(1)**. Habla con ella eligiendo estas respuestas.

1. "Que me hable sobre Louis"
2. "¿Historias? ¿Qué historias?"
3. "¿No puede hablar?"
4. "No voy a obligarla a hablar"
5. "¿Qué tal está Mila?"
6. "Es sobre la esclava que lleva"

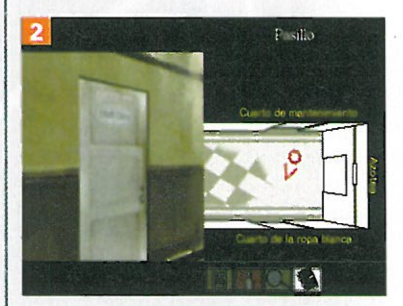


EL CUARTO DE LA ROPA BLANCA.

Tras hablar con ella se irá a preparar la cena, así que dirígete al este del pasillo y enseguida oirás un silbido. Ve al final del pasillo y entra por la puerta que tiene encima el rótulo "Cuarto de la ropa blanca" **(2)**. Dentro encontrarás a Louis ojeando una revista. Habla con él y elige las siguientes opciones:

1. "¡Conque aquí se esconde!"
2. "¿Qué ha limpiado?"
3. "¿A qué historias se refiere?"
4. "¿Cuándo ocurrió eso?"
5. "Que me hable del incidente"
6. "¿Una chica desapareció?".
7. "¿Encontraron el cadáver?"
8. "¿A la bancarrota?"
9. "¿Cómo es Mila?"
10. "¿Algunas cosas nunca cambian?"
11. "¿Cosas olvidadas?"
12."¿Qué es lo que entiende?"

Una vez la conversación acabe, Louis se irá. Examina la estantería del este y así encontrarás uno de los encargos de tu jefe: la revista con Cecil Lee en la portada. Luego examina un armario que hay a la derecha de la puerta de entrada y dentro verás unos productos de limpieza y una caja de herramientas. Ábrela y coge la palanca, los alicates y el destornillador de dentro. Después sal del cuarto de la ropa blanca.



HELEN PARKER.

Dirígete de nuevo hacia tu habitación y cuando pases frente a la puerta 212 se abrirá y de ella saldrá la anciana que viste en la recepción durante el Capítulo 1: Helen Parker **(3)**.

Como tras presentarse volverá a meterse en su habitación, llama a su puerta para volver a hablar con ella y hazle las siguientes preguntas:

1. "Qué hace aquí"
2. "Qué clase de recuerdos"





Después la anciana volverá a su habitación y tú tendrás que regresar a la tuya.

LA MALETA.

Una vez dentro examina la esquina nororiental y verás una percha **(4).** Usa los Alicates en ella y haz unos cortes para obtener un alambre grueso (tienes que hacer dos, uno a cada lado de su parte inferior).



Abre ahora tu maleta con dicho alambre (empujando los tres dientes que tiene la cerradura) y una vez abierta examina la parte inferior para encontrar: unos calcetines, una botella de bourbon, una corbata, una camisa limpia, una maquinilla eléctrica, un lápiz y dinero. Coge esto último y examina la parte superior de la maleta para encontrar: un folleto de Red Crown, un periódico de ayer, un plano de Los Ángeles, un montón de recibos y una foto. Puesto que de ahí no puedes coger nada, deja dentro de la maleta la Lista de clientes que te mandó Ed en el paquete, y después sal de tu habitación y ve a la Recepción del hotel a pagar tu estancia.

LA OFICINA.

Si vas frente al mostrador de recepción verás que allí no hay nadie, así que dirígete al Vestíbulo y llama a la puerta de la Oficina (al sureste). Así harás salir a Dunning, el gerente. Habla con él para pagarle y elige la opción "¡Más vale que se disculpe!" de las dos



disponibles. De esta manera, tu cena te saldrá gratis ¡menos da una piedra! Después de eso Dunning se irá y podrás explorar su oficina. Examina primero una mesa que hay al sur y presta especial atención a tres cosas: una tarjeta de cumpleaños, una libreta (el registro de mantenimiento) y un calendario **(5).**

Luego examina un archivador que hay al oeste (que tiene una televisión encima) y abre el único cajón que está abierto (el de arriba a la derecha). Dentro encontrarás la ficha de un huésped con tu mismo nombre que se alojó unos seis meses antes que tu.

Después dirígete a otro archivador que hay junto a la puerta de entrada e intenta abrir el cajón nº 3 (el de más arriba a la derecha). Lamentablemente un cierre de combinación te lo impedirá, así que fíjate en que bajo una de las patas del archivador hay un papel **(6).**



Intenta sacarlo de ahí abajo, se romperá y sacarás sólo una parte. No desesperes y ahora usa la Palanca de tu inventario bajo el archivador. Así podrás sacar la otra parte y lograr la hoja de papel entera. Ten cuidado, porque si haces demasiado ruido serás descubierto por Dunning y te echarán del hotel. Para hacerlo correctamente usa la Palanca para levantar el archivador y llévala lo más abajo que puedas sin que se te escape. Cuando llegues a cierto ángulo el papel saldrá automáticamente de ahí y podrás cogerlo. Luego selecciona de nuevo el cajón 3 del archivador y usa la Hoja de papel. Así verás que tiene unos números, unos puntos, unas estrellas y unos triángulos.

Dicha hoja es la clave de la combinación que abre el cajón, y para descifrarla tienes que usar el lápiz táctil para unir los distintos elementos siguiendo la numeración



(es decir, si hay tres puntos, traza un dibujo que vaya del primero al último, en este caso del 1 al 3). De esta manera, descubrirás la clave que andabas buscando **(7)** (que puede cambiar en cada partida). Introduce ahora ese número en la cerradura con combinación numérica que tiene el archivador en su esquina superior derecha y así abrirás el cajón. Dentro hallarás el otro encargo de tu jefe: la cajita roja.

LOUIS.

Ahora sal de la Oficina por la misma puerta por la que entraste, y una vez fuera te encontrarás nuevamente con Louis (si no aparece es porque te falta algo por examinar en la Oficina). Habla con él siguiendo estos pasos.

1. "Como que se lo voy a contar"
2. "No hemos hablado sobre él"
3. "Supongo que puedo fiarme de él..."
4. "Así que te suena ¿eh?"
5. "¿Qué tiene sentido?"



Entonces, justo cuando parecía que Louis iba a contarte algo importante, aparecerá Rosa **(8)** y le mandará a que se ocupe de las mesas del restaurante ¡¡Lástima!!

ROSA.

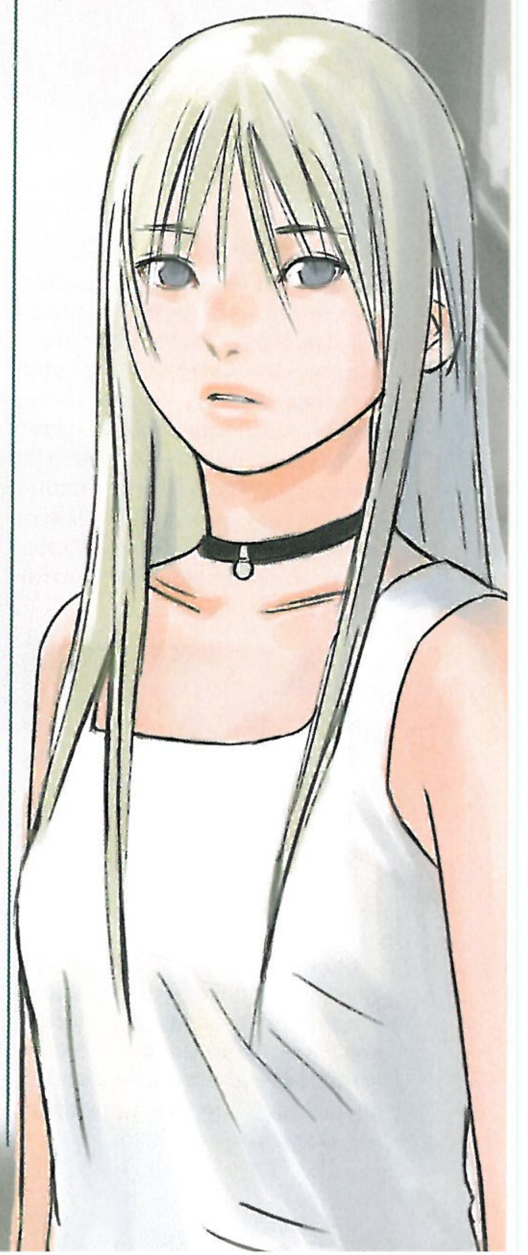
Una vez Louis se vaya, habla con Rosa siguiendo los pasos siguientes.

1. "Qué ocurre"
2. "Sí, le conozco"
3. "Mejor no hablar sobre el pasado de Louis"
4. Opción "¿Misterioso? ¿Louis?"
5. "¿Quién es Jenny?"
6. "¿Qué pasa el 5 de diciembre?"

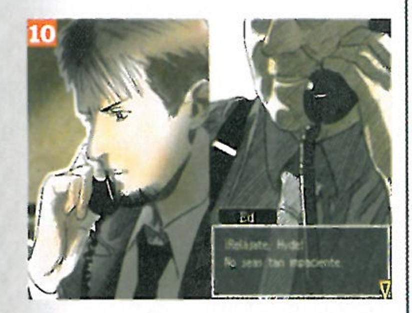




Después Rosa se irá a ocuparse del restaurante y justo en ese momento tu Busca empezará a sonar **(9).** Dirígete entonces a tu habitación para llamar por teléfono a tu trabajo, y entonces Ed, tu jefe, te dará cierta información



acerca de Louis **(10)** (de lo más interesante, además). Una vez cuelgues el teléfono terminará esta parte del capítulo.


10

Tendrás que responder a una serie de preguntas acerca de ciertas cosas que han pasado durante su desarrollo. Las respuestas correctas son:

1. "Mila"
2. "Diez años"
3. "Una cajita roja"
4. "Nile iba tras él"
5. "Danny"

Capítulo 3: De 18:00 a 19:00

KEVIN WOODWARD.

Al comenzar estarás en tu habitación. Intenta salir de ella y entonces el teléfono comenzará a sonar. Cógelo para habar con Rachel y responde "Eso no es asunto de Rachel" a la pregunta que te haga. Después sal de ahí y dirígete a la planta baja (PB) para ir al restaurante a cenar, pero antes de llegar verás a Melissa siendo regañada por su padre en el Pasillo central del hotel **(1)**.


1

Cuando ella le responda, interviene en la conversación preguntando "¿Le pasará algo?" y entonces se irá corriendo escaleras arriba. Luego habla con su padre, Kevin Woodward, siguiendo estas respuestas:

1. "No tiene de qué disculparse".
2. "¿Qué pasa?".
3. "No hablamos de nada especial".
4. "¿Es que conoce a alguien con mi nombre?".

Después de hablar con él se irá y entonces podrás entrar al Restaurante del hotel.

EL RESTAURANTE.

Según entres al restaurante te encontrarás una vez más con Louis, el cual estará haciendo ahora de camarero. Habla con él:

1. "Me interesa eso de los seis meses".
2. "¿Así que la habitación 217 no se utiliza?".
3. "¿Dónde está el bar?".


2

Tras hablar con Louis mira el lado izquierdo del atril que tienes delante y allí encontrarás otra de las estrellas de las que hay escondidas por el hotel **(2)**.

Luego avanza por el pasillo y cuando llegues a la entrada del restaurante verás a Iris frente a la puerta. Habla con ella de la siguiente manera:

1. "Le preguntaré si ocurre algo".
2. "Parece alterada".
3. "¿Quién le dijo que la odiaba?".
4. "¿Conque una niña horrible?".
5. "¿Se refiere a Melissa?".
6. "¿Que le tiró una muñeca?".
7. "Está de loquero, vamos".

Cuando acabes Iris se irá y tú ya podrás entrar al restaurante. Nada más entrar dirígete a la mesa que hay más al sur, y sobre una silla encontrarás la muñeca causante del altercado entre Iris y Melissa. Cógela y así se te añadirá al inventario la muñeca de trapo **(3)**.

Después dirígete al centro del restaurante y así pasarás a ver


3

unas secuencias en las que se te verá disfrutando de una suculenta cena servida por Rosa. Justo cuando termines de cenar aparecerá Martin Summer, el escritor **(4)**, y tendrás que hablar con él siguiendo estos pasos:

1. "¿Qué tengo que buscar?".
2. "¿Qué tipo de marcapáginas?".
3. "¿Qué había en el cuaderno?".
4. "Le diré que solo ojeé la portada".


4

Una vez Summer se vaya, aparecerá Rosa para retirarte los platos y entonces tendrás que hablar con ella. Selecciona:

1. "Creo que es un escritor".
2. "¿Lo conoce?".
3. "¿Es que es una admiradora de Summer?".
4. "¿La palabra secreta?".
5. "¿De qué trata el libro?".
6. "¿Qué hay del tipo con mi nombre?".

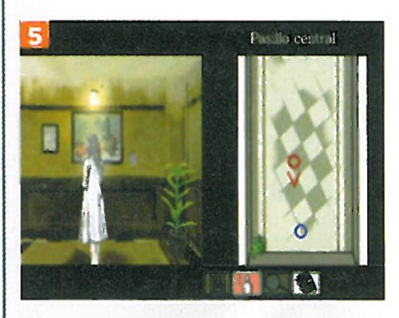
Cuando se marche y te deje solo, fíjate en un piano que hay en la esquina sureste de la estancia. Examínalo por ambos lados y así encontrarás otra de las estrellas secretas de las que hay escondidas por el hotel.

Intenta regresar ahora al Pasillo central del hotel, y cuando llegues a donde estaba Louis verás que Mila se encuentra junto a él. Habla con ellos.

LA INVITACIÓN.

Regresa al Pasillo central y allí volverás a encontrarte con Mila (al sur, mirando un cuadro) **(5)**. Ve a hablar con ella, y entonces aparecerá Rosa para llevársela de ahí.

Una vez te dejen solo dirígete a las escaleras del otro lado del pasillo para subir al primer piso **(P1)**. y allí te encontrarás con la Sra. Parker, la anciana del parche en el ojo. Habla con ella, responde "Ni sí ni no..." cuando te pregunte y entonces te verás obligado a

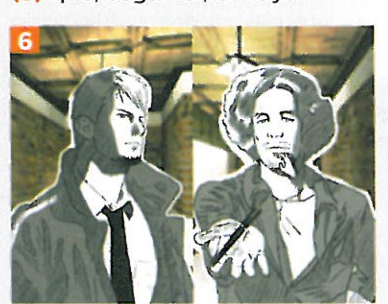

5

acompañarla al Restaurante.

Una vez lleguéis ambos a la puerta de entrada, ella se quedará ahí, pero antes de entrar te propondrá que quedéis más tarde en el bar para tomar algo. Responde "Si me invita, ¿por qué no?" y entonces se irá a cenar.

LA ESTILOGRÁFICA.

Luego intenta regresar al Pasillo central, pero antes de llegar una voz te detendrá: la de Louis. Habla con él y te dará una estilográfica **(6)** que, según él, es tuya.


6

Cógela y, cuando se marche, sal de la zona del restaurante y mira la pizarra con el menú que hay fuera. Luego fíjate en los trozos de tiza que tiene en su esquina inferior derecha y usa la Estilográfica en ellos. Después usa el polvo de tiza sobre la Estilográfica y pínchala repetidas veces con el lápiz táctil hasta que puedas leer nítidamente el grabado que hay escrito en ella: "To Alan, with love" (Para Alan, con amor). Finalmente, vuelve a entrar en la zona del Restaurante para hablar con Louis y devolverle la Estilográfica.



LA HABITACIÓN 219.

Sube ahora al primer piso **(P1).** y llama a la puerta de la habitación 219 para hablar con Melissa dándole las siguientes respuestas:

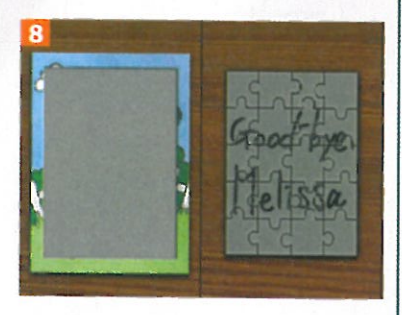
1 "¿Dónde cree que está su padre?".

2 Devuélvele la Muñeca de trapo.

Después de eso, la niña te invitará a entrar a su habitación, y una vez allí tendrás que volver a hablar con ella. Entonces te propondrá hacer un puzzle, el cual se encontrará sobre la mesa que hay al fondo. Examínalo y verás que se trata del mismo puzzle que la otra vez, solo que en esta ocasión tendrás que hacerlo desde cero, es decir, que tienes que colocar todas las piezas **(7).**



Cuando acabes, habla un poco más con la niña, recordarás que la Pieza de puzzle que perdió anteriormente tenía una marca en su parte posterior. Cierra entonces tu consola para que las piezas de la pantalla izquierda caigan en la de la derecha, y así podrás darle la vuelta al puzzle y descubrir un mensaje oculto: "Good bye, Melissa" (Adiós, Melissa) **(8).**



Después de eso el padre de Melissa entrará a la habitación y tendrás que hablar con él siguiendo estos pasos:

1. "¿Por qué le preocupa tanto?".

2. "¿A qué viene preguntar sobre su madre?".

3. "¿Por qué se marchó su esposa?".

4. "Está asustando a la cría".

Tras esta tensa charla saldrás automáticamente de la habitación

EL MARCAPÁGINAS.

Ve a tu habitación, examina las cajas que hay sobre la cama y pincha en la de la derecha (la que te trajo Luois). Accederás a una especie de minijuego en el que tendrás que mover la caja con unas flechas. Colócala de forma que su base quede mirando hacia ti, y golpéala repetidas veces con el lápiz táctil. Luego gira la caja de manera que puedas ver su interior, y si le has dado los suficientes golpes verás algo sobresaliendo de una de sus juntas **(9).** Sácalo arrastrando el lápiz táctil por encima varias veces, así hallarás el marcapáginas que estaba buscado Summer, el escritor.



Ve ahora a la habitación 211 y llama a la puerta para hablar con Summer siguiendo estas respuestas:

1. "¿Quién es el autor del cuadro?".

2. "¿Quién era Osterzone?".

3. "¿Cómo es que le gusta?".

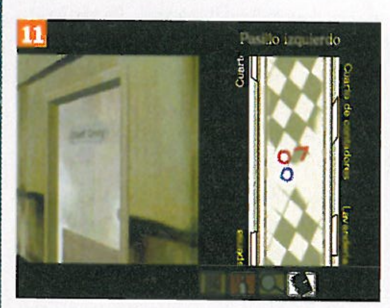
4. Dale el Marcapáginas.

EL ENCIERRO.

Cuando termines de hablar con Summer dirígete al oeste del pasillo. Oirás un ruido que al parecer proviene de la habitación 218, una de las que en teoría están desocupadas. Llama a la puerta. Descubrirás a una asustada Melissa encerrada dentro **(10).**



Como la puerta estará cerrada ve a buscar a Louis a la entrada de la zona del Restaurante y habla con él. Responde lo que quieras a la pregunta que te haga (no influye en nada) y dirigíos ambos al cuarto de contadores, que está justo enfrente del cuarto de Louis. Para llegar ahí atraviesa primero la cocina, luego la despensa, y de esta manera regresarás al pasillo izquierdo **(11).** Ve hacia el norte y así encontrarás la entrada al "Cuarto de contadores".



EL CUARTO DE CONTADORES.

Examina el cuadro de fusibles que hay abierto en la esquina noreste de la estancia, y sube a la vez los dos interruptores que tiene, los cuales estarán bajados (en off). Para poder hacerlo al mismo tiempo usa el lápiz táctil en uno de los interruptores, y uno de tus dedos en el otro. Tras devolver la luz a la habitación 218 regresa a ella, llama a la puerta, y como Melissa no será capaz de abrirla usa el Alambre grueso en la cerradura para abrirla de forma parecida a tu maleta **(12).**

LA HABITACIÓN 218.

Entrar aquí te costará perder el alambre. Una vez dentro, habla con Melissa:

1. "Le preguntaré qué le pasa".

2. "Le preguntaré por qué piensa eso".

3. "¿Conocería este sitio su padre?".

4. "¿Por qué le mintió su padre?".

5. "No le gusta verte triste".

6. "¿Por qué se marcharía su madre?".

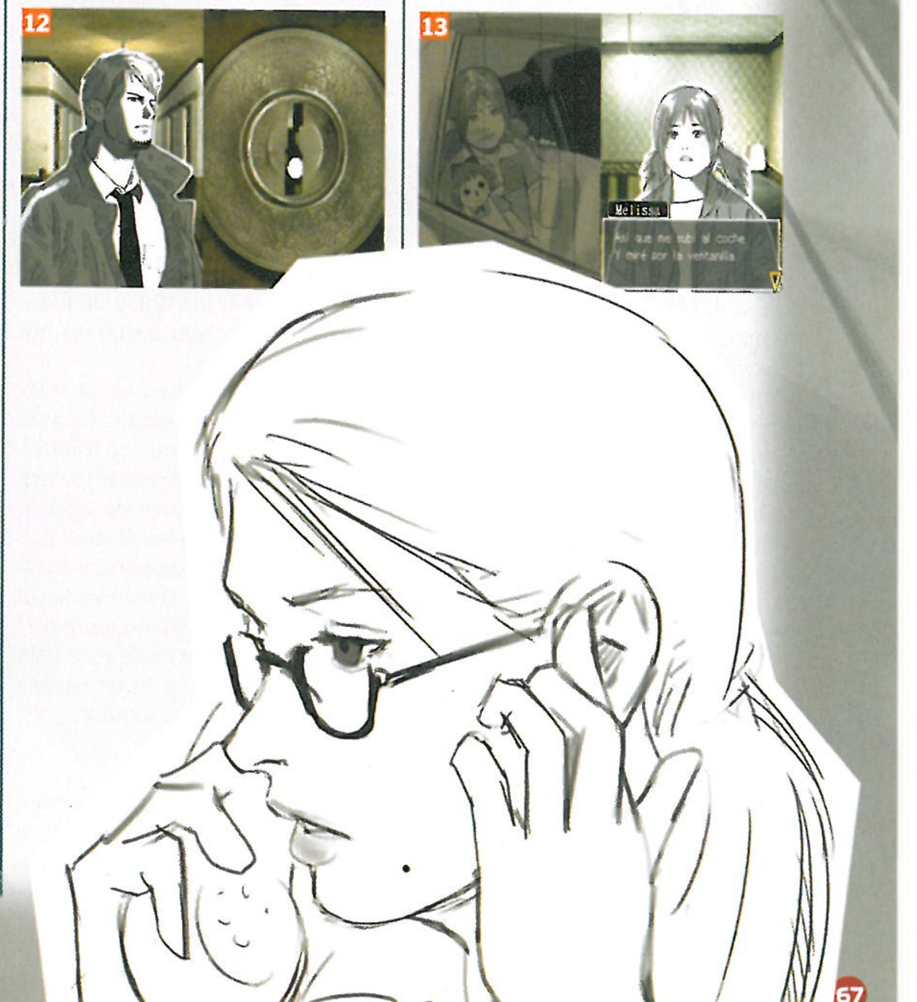
7. "No es culpa tuya".

8. "¿Dónde estará su madre?".

9. "La animaré un poco".

10. "¿Discutían mucho?".

Una vez termines de hablar con Melissa **(13)** y se marche, sal tú también.



LA AZOTEA.

Según salgas encontrarás a Kevin Woodward, el padre de Melissa, frente a la puerta de su habitación. Habla con él, pregúntale "¿Dónde se había metido?". Cuando se vaya dirígete al este del pasillo y sal por la puerta que hay al final para subir a la azotea. Allí encontrarás a Iris **(14)**. Habla con ella siguiendo estos pasos:

1. "Le diré que sólo quería tomar el aire".
2. "Ha salido a tomar el aire".



Luego se irá. Cuando el Capítulo termine tendrás que responder a una serie de preguntas. Las respuestas correctas son:

1. "Melissa".
2. "Había visto un marcapáginas".
3. "Osterzone".
4. "218".
5. "En la azotea".

Capítulo 4: De 19:00 a 20:00

LA HABITACIÓN 217.

Desde la azotea dirígete al este. Sonará tu Busca, así que regresa a tu habitación y usa el teléfono para llamar a Rachel. Nada más colgar alguien llamará a tu puerta. Ábrela para encontrarte con Louis, el cual te traerá la llave de la habitación 217 y te devolverá la Estilográfica. Cuando Louis



se vaya, guarda la Cajita roja en tu maleta y sal de tu cuarto.Una vez fuera ve hacia el este hasta encontrarte con Jeff Ángel y habla con el para que se meta en su habitación. Así podrás entrar en la habitación 217 sin testigos.

Cuando estés dentro examina una cómoda que hay al este, en uno de sus cajones encontrarás el encendedor de Bradley. Cógelo y luego examina la esquina noroeste de la estancia para ver un cuadro en el suelo (que tendrás que recordar más adelante). Examínalo y coge una foto antigua que hay tras su esquina inferior derecha **(1)**. Ve a tu habitación y verás que la puerta está abierta.

LA HABITACIÓN 215.

Entra en ella y verás el suelo mojado. Luego mira en el baño y fíjate en el váter para observar que la tapa de la cisterna está movida. Examínalo y tira de la cadena **(2)**. Como no funcionará mueve la tapa de la cisterna hacia fuera (izquierda). Cuando la apartes todo lo posible te asomarás a su interior automáticamente.



Dentro hallarás un fajo de billetes metido en una bolsa de plástico ¿Quién lo habrá puesto ahí y por qué?

Justo después de eso el teléfono empezará a sonar. Cógelo para hablar de nuevo con Rachel, y cuando acabes esconde dentro de tu maleta el fajo recién encontrado, la Llave de la habitación 217, y la Hoja de papel que encontraste en la oficina de Dunning. Ve al Cuarto de la ropa blanca que hay al final del pasillo y mete en la caja de herramientas la Palanca, los Alicates y el Destornillador.

LA NOVELA.

Dirígete ahora a la Recepción. Frente al mostrador volverás a encontrarte con Jeff Ángel. Habla con él, dile "Vamos, cuéntamelo" y cuando termines vuelve a la primera planta. En el pasillo encontrarás a Rosa frente a la puerta de la habitación 211: la de Summer.



Habla con ella, pregúntale "¿Qué quiere esta de Summer?" y entonces te dará una novela de Summer **(3)**. Después, Rosa se irá.

UN LADRÓN EN EL HOTEL.

Vuelve de nuevo a la Recepción y entonces verás a Jeff Ángel y a Dunning hablando. Al parecer a Jeff le han robado y está bastante enfadado. Cuando su charla termine Jeff se irá y tú deberás hablar con el gerente:

1. Dale Dinero de tu inventario para que te cambie parte de él en monedas.
2. "¿De qué iba todo eso?".
3. "¿Ha pasado algo?".

Luego aparecerá Martin Summer, le pedirá un periódico al gerente y cuando se lo de se irá, por lo que podrás proseguir "interrogando" a Dunning.

4. "¿Por qué estaba enfadado Jeff?".
5. "¿Qué han robado?".
6. "¿Sospecha de mí?".

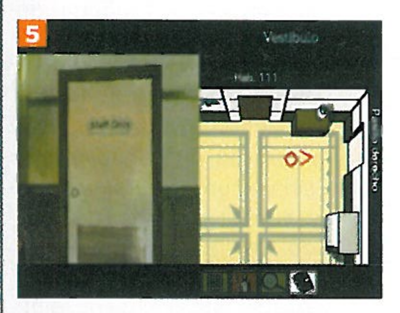
Cuando acabes de hablar con el gerente dirígete a la esquina suroeste de la estancia y allí encontrarás a Summer leyendo el periódico. Habla con él. Cuando se vaya cógelo y lee las tres noticias **(4)** que vienen en el. Después, ve hacia el norte de la Recepción y así se acaba.



EL AUTÓGRAFO.

Ve al Vestíbulo y en el acceso al Pasillo central te encontrarás con Rosa. Ella empezará a hablar contigo. Cuando lo haga responde:

1. "¿Otras escaleras?".
2. "¿Hay otras escaleras?".



Cuando termines dirígete a la esquina noreste del Vestíbulo y abre la puerta que te lleva al Pasillo derecho **(5)**. Una vez allí dentro verás unas escaleras. Sube para encontrarte con Dunning. Habla con el:

1. "¿Qué ha desaparecido?".
2. "¿Se refiere a Jeff?".
3. "¿Qué han robado?".

Dirígete ahora a la habitación 211, llama a la puerta para conseguir que salga Summer y habla con él dándole las siguientes respuestas:

1. "¿Le gustan las firmitas?".
2. "¿Un hotel desconocido?".
3. "¿Entró aquí sin más?".
4. Dale la Novela de Summer de tu inventario.
5. Dale la Estilográfica de tu inventario.
6. "¿Era su estilográfica?".
7. "¿Cómo se llama?".
8. Vuelve a darle la Novela de Summer **(6)**.



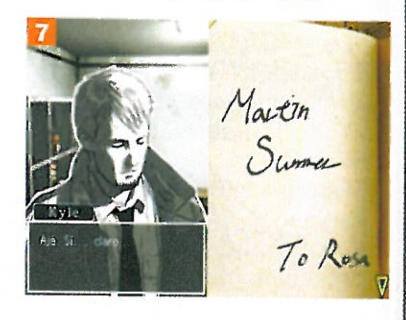
Después de tan interesante conversación, Summer se meterá en el baño. Ve hacia una mesa que hay al sur de la estancia. Sobre ella verás el cuaderno viejo que te trajeron por equivocación. Examínalo para leerlo un poco. Summer saldrá del baño y tú de su habitación.



LA ORTOGRAFÍA DE SUMMER.

Una vez en el pasillo intenta bajar a la planta baja por las escaleras normales. Te encontrarás con Iris. Habla con ella. Cuando se vaya termina de bajar, dirígete a la cocina. Allí te encontrarás con Rosa y tendrás que hablar con ella:

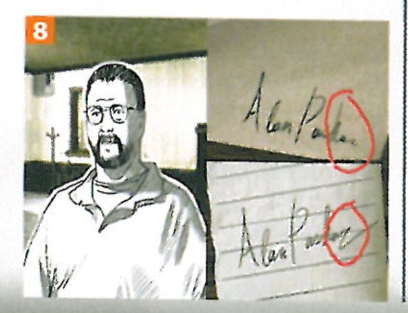
1. "Parece muy ilusionada".
2. Dale la Novela de Summer.
3. "¿Qué tiene de especial la firma de Summer?" (7).



Después de hablar con Rosa regresa a la habitación 211 para volver a conversar con Summer de la siguiente manera:

1. "¿Al ver el cuaderno...?".
2. "La letra es diferente".
3. "¡No se llama Alan!".
4. "¿Por qué se enfada tanto?".
5. "Ese cuaderno huele a chamusquina".
6. "¿Quién escribió la novela?".
7. "¿Quién fue?".
8. Haz unos círculos alrededor del final de ambas firmas (en el "er" de Parker) (8).
9. "¿Quién es Alan?".
10. "¿Quién envió el cuaderno?".
11. "¿Quién escribió la novela?".
12. "¿Qué relación tiene con Alan?".

Tras tanta pregunta Summer se derrumbará y terminará por contarte toda la verdad. Una vez la conversación con el escritor termine tendrás que responder a una serie de preguntas acerca de ciertas cosas que han pasado. Las respuestas correctas son:



1. "Una foto antigua".
2. "Consiguiera un autógrafo".
3. "Una estilográfica".
4. "Summer no era un apodo".
5. "Robó el libro a un amigo".

Capítulo 5: De 20:00 a 21:00

JEFF ÁNGEL.

Antes de salir de tu habitación sonará el teléfono. Cógelo, habla con Rachel (1) y te contará ciertos detalles sobre Osterzone, el autor del cuadro que pretendía robar el amigo de Louis. Cuando cuelgues, ve a la planta baja y, una vez en el pasillo central, encontrarás a Jeff Angel. Habla con el:

1. "¿Qué pasa ahora?".
2. "¿De qué?".
3. "¿Qué le han robado?".
4. "Vamos, cuéntamelo".



En ese momento aparecerá Dunning, Jeff se irá y tendrás que seguir la conversación con el gerente de la siguiente forma:

1. "¿Cuál es el problema?".
2. "¿Por qué no le gusta Jeff?".

Cuando termines de hablar, ve al vestíbulo y abre la puerta que te lleva al pasillo derecho. Una vez allí, ve por un pasillo que va hacia el norte. Allí te encontrarás a Rosa. Habla con ella y responde "Claro" a la pregunta que te haga, y se ira.

EL COSTURERO.

Entra en el Cuarto de Rosa. Dentro encontrarás a Mila. Tócala con la mano para despertarla. Luego inicia una conversación en la cual ella escribirá en tu libreta el nombre de la persona que le regaló su esclava: Papá, es decir, Robert Evans. Rosa volverá y tú tendrás que salir de su cuarto. Fuera te encontrarás con Dunning y te regañará por andar husmeando tanto por ahí ¡¡pues vaya!!

Una vez el gerente se marche, sube al primer piso por las escaleras que hay allí mismo y métete en tu habitación. Luego avanza hasta el centro, oirás como alguien llama a la puerta. Ábrela para encontrarte con Melissa y habla con ella. Mira en la caja izquierda de las dos que hay sobre la cama y coge la minimáquina de coser que hay dentro.



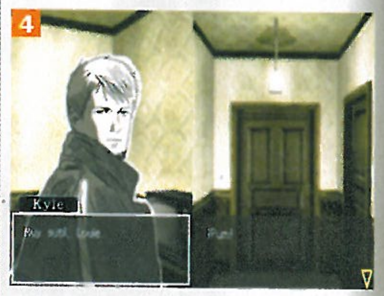
Cuando la tengas vuelve a hablar con Melissa. Ella te enseñará su muñeca rota. Cógela y usa la minimáquina para coserla (2). Después tendrás que hablar algo más con Melissa y finalmente se irá.

LA HABITACIÓN 213.

Dirígete ahora a la habitación 213 para hablar con Jeff Ángel y llama a su puerta. Allí no le encontrarás, así que ve a buscarle al último lugar donde le viste: el pasillo izquierdo de la planta baja. Una vez allí entra por la puerta que tiene encima el rótulo "Lavandería". Dentro de la Lavandería examina un carro de la colada que hay al sur y así podrás mirar en su interior. Luego usa el lápiz táctil para sacar todas las toallas que hay dentro, y cuando no quede ninguna pincha en la parte de arriba de la lona del carro. Encontrarás un revólver (3). Cógelo y en cuanto lo hagas aparecerá Louis. Tendrás que hablar con él siguiendo estos pasos:



1. "He encontrado algo interesante".
2. "¿Quién ha hecho la colada hoy?".
3. "Hay que distraerle".



Cuando termines de hablar con Louis se irá. Deberás dirigirte a la primera planta y entrar en la habitación 217. Una vez oirás un gran estruendo: la maniobra de distracción de Louis (4).

Abandona la habitación 217 y métete en la 213: la de Jeff Angel. Dentro examina una mochila que hay sobre un sofá al oeste del cuarto. Dentro hallarás un duplicado de la llave de la habitación 215 ¡¡la tuya!! Luego mira a la derecha de la mochila para ver una chaqueta colgando de un perchero, y examínala para encontrar que de uno de sus bolsillos sobresale algo: el carné de Jeff (5).



Cógelo también y así descubrirás que su verdadero apellido es Damon y no Ángel. Intenta salir de la habitación, aparecerá Jeff y te pillará in fraganti. Habla con él de la siguiente manera:

1. "Metiste la pasta en mi váter".
2. "Tengo un testigo".
3. "Sé lo de la pasta".
4. Enséñale el Revolver, el Duplicado de la llave de la habitación 215 y su Carné.
5. Opción "Sé lo de la pipa".
6. "Su verdadero nombre".

Después de eso Jeff perderá los nervios y te echará de su habitación. Una vez fuera, dirígete a la Recepción y mira el ejemplar del periódico que hay sobre una mesita. Así te harás con el periódico del vestíbulo **(6)**.



Luego ve a tu habitación y recupera de tu maleta el Fajo de billetes que sacaste anteriormente del baño. Vuelve a la habitación 213 y llama a la puerta para discutir con Jeff **(7)** siguiendo estos pasos:

1. "Sé lo de la pasta".
2. Enséñale el Periódico del vestíbulo y el Fajo de billetes (en ese orden).
3. "Sé lo de la pasta".
4. "Querías armar revuelo".
5. Enséñale el Revolver.
6. "Sé lo de la pipa".
7. "Querías que la encontraran".
8. Enséñale el Carné de Jeff.
9. "Su verdadero nombre".
10. "Jeff Damon".
11. "¿A quién le recuerdo?".
12. "¿Odia el nombre de su padre?".
13. "¿Por qué puso allí la pipa?".
14. "¿Tan malo es su padre?".



Una vez acabes, abandonarás de forma automática su habitación y tendrás que responder a una serie de preguntas. Las respuestas correctas son:

1. "Si Smith había dicho algo".
2. "Robert Evans".
3. "Un revólver".
4. "Su carné".
5. "Abogado".

Capítulo 6: De 21:00 a 22:00

SIETE ESTRELLAS.

Como va siendo casi cotidiano, al intentar salir de tu habitación el teléfono comenzará a sonar. Cógelo para habar con Ed, tu jefe, y ponle al corriente de todo lo que ha pasado hasta ahora. Cuando cuelgues sal de ahí, baja a la planta baja, dirígete a la zona del Restaurante y entra en el Bar. Allí Louis te servirá una copa **(1)** y hablarás con él:

1. "¿Un día libre?".
2. "Quiero saber más sobre la gramola".
3. "Quiero saber más sobre las cerillas".
4. "¿Solo Smith vio a Bradley?".



Cuando acabes de hablar con él aparecerá Helen Parker, la anciana del parche en el ojo. Antes de hablar con ella examina la Gramola que hay al noroeste del bar. En su lado derecho encontrarás la última estrella secreta de todas. Apunta su número. Una vez tengas las siete cifras ve a por tu premio a la máquina expendedora del Vestíbulo (opcional). Ve a hablar con la anciana siguiendo los pasos siguientes:

1. "¿Cuánto lleva sola?".
2. "¿Cuál es su deseo?".
3. "¿Estuvo casada o algo?".



Luego te propondrá un juego en el que moviendo una sola moneda deberás obtener una línea vertical y otra horizontal de tres. Para hacerlo correctamente coloca la moneda más baja de todas sobre la que tiene justo encima y ya está **(2)**. Después de eso deberás volver a hablar con Helen:

1. "¿Ya ha estado aquí?".
2. "¿En Las Vegas?".

Una vez acabes de hablar con ella se irá del bar junto con Louis y entonces te quedarás allí solo y podrás investigarlo todo.

EL JUEGO DE LAS CERILLAS.

Dirígete al sur de la estancia y en la pared este encontrarás unas estanterías. Examina la última, sobre la que encontraras unas cajas de cerillas. Mira una de ellas y de esa forma tendrás que resolver un puzzle.

Si miras la caja izquierda, el puzzle consistirá en crear tres cuadrados quitando solo cuatro cerillas. Así que quita las cuatro centrales **(3)**.



Si miras la caja derecha, el puzzle consistirá en crear tres triángulos quitando solo seis cerillas. Así que quita seis de las centrales. Elijas el puzzle que elijas, en cuanto lo acabes aparecerá Iris. Hablará contigo. Responde "No, gracias" a la pregunta que te haga.

SUMMER NO DA UNA.

Completa el otro puzzle de las cerillas. En cuanto lo acabes aparecerá Summer. Habla un rato con el y luego Iris se despedirá de ti marchándose del bar. Continúa hablando con Summer siguiendo estas respuestas:

1. "¿Por qué no?".
2. "¿Qué es lo que tiene sentido?".
3. "¿Por qué conoce a Iris?".

Cuando se vaya, tendrás que dirigirte a la esquina de la barra a terminar tu copa **(4)**. En ese momento Louis regresará y tendrás que hablar un poco con él.



EL PASADO DE DUNNING.

Cuando termines, sal del bar. Fuera te encontrarás con Rosa. Habla con ella:

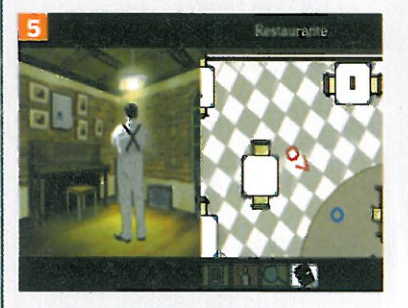
1. "¿Cuándo fue el décimo aniversario?".
2. "Quiero saber la historia".

Después entra en el Restaurante y allí encontrarás a Dunning **(5)**. Habla con el:

1. "¿Cuándo fue construido?".
2. "¿Cuándo se hizo cargo del hotel?".
3. "¿Qué hacía antes?".
4. "¿Cómo acabó aquí?".
5. "¿Qué estaba mirando?".

Cuando se vaya, deberás salir también y hablar con Rosa de nuevo:

1. "¿Qué quiere de mí?".
2. "¿Con quién vino la Sra. Parker al hotel?".
3. "¿Rosa es como la Sra. Parker?".
4. "¿Cómo es su hijo?".



LAS BOTELLAS.

Ahora deberás iniciar la búsqueda de las botellas de vino que te comentó Rosa, así que dirígete a la Cocina y examina la botella de vino blanco que hay sobre la encimera central. Luego mira en la encimera que hay al oeste y allí encontrarás otra botella, esta vez de vino tinto (junto a unos hornos microondas). Después dirígete al Restaurante y examina la mesa que hay más al noroeste para encon-



trar la última de las botellas (de vino rosado esta vez). Ve ahora a tu habitación. Mira en la caja izquierda de las dos que hay sobre la cama y coge el quita-adhesivos que hay dentro **(6).**


6

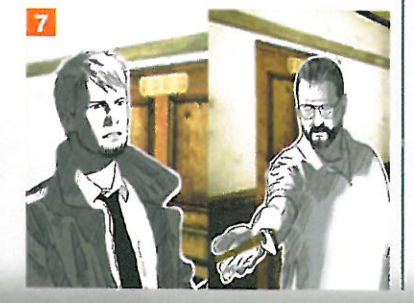
Llama a la puerta de la habitación 216 para hacer salir a Iris, y pregúntale "¿Qué vino bebió?". Cuando te responda dirígete a la habitación 211 y hazle la misma pregunta a Summer. De esa manera podrás averiguar qué vino eligió Helen Parker en la cena: vino tinto.

Entra en la Cocina y usa el Quita-adhesivos en la botella de vino tinto que hay al oeste de la sala. Embadurna con él toda la etiqueta hasta que toda ella se ponga azul, de esta manera, la etiqueta se reblandecerá y su esquina superior derecha se despegará. Finalmente pincha en dicha esquina y tira de ella hacia atrás. Así podrás despegarla entera y conseguir la etiqueta.

LA HABITACIÓN 212.

Dirígete luego a la habitación 212, llama a la puerta para hacer salir a Helen Parker y habla con ella con estas respuestas:

1. "¿Qué ocurrió hace diez años?".
2. Dale la Etiqueta de tu inventario.
3."Vamos. Me pica la curiosidad".
4. "¿No lo sabe?".
5. "¿Quién era su acompañante?".


7

6. "Le importa mucho".
7."¿Qué hizo para traicionarle?".
8. "¿Por qué no tiene contacto con él?".
9. "Le echa mucho de menos".
10. "¿A quién se refiere?".
11. "¿Es Alan su hijo?".

Después de hablar con ella ve a la habitación 211 y haz lo propio con Summer para que te devuelva la Estilográfica **(7).**

Cuando la tengas regresa a la habitación 212 para volver a conversar con Helen:

1. Dale la Estilográfica de tu inventario **(8).**
2."¿Es de su hijo la estilográfica?".
3. "¿Tenían que reencontrarse?".



8

Una vez la conversación con la anciana termine, tendrás que responder a una serie de preguntas acerca de ciertas cosas que han pasado durante su desarrollo. Las respuestas correctas son:

1. "La Sra. Parker".
2. "Cinco años".
3. "Vino tinto".
4. "Alan".
5. "Maga".

Capítulo 7: De 22:00 a 23:00

CECILY LEE.

Como casi siempre, cuando este capítulo empiece te encontrarás dentro de tu habitación. Dirígete al Bar y allí deberás hablar con Louis siguiendo estas opciones.

1. "Un bourbon".
2. "¿Un tipo como yo?".
3. "Podría ser...".
4. "¿Qué historia es esa?".
5. Opción "No lo recuerdo...".
6. "¿Le hablé de mi padre?".
7. "¿Se creyó mi historia?".
8. "Era verdad".
9. "No me entero".

Al final Louis te retará a una partida de bolos a las 23:00 horas, y después aparecerá por allí Summer, con quien tendrás que hablar siguiendo estas indicaciones:

1. "Le preguntaré por Alan".
2. "Será mejor que le diga la verdad".
3."¿Qué querrá?".
4. "¿Quién será Cecily Lee?".

Sal del bar. Fuera encontrarás a Melissa. Habla con ella siguiendo estos pasos:

1. "A mí no me hacen regalos".
2. "Intentaré calmarla un poco".



1

De esa manera, acabarás dándole de forma automática el Conejito Rosa **(1)** que obtuviste en la Máquina expendedora.

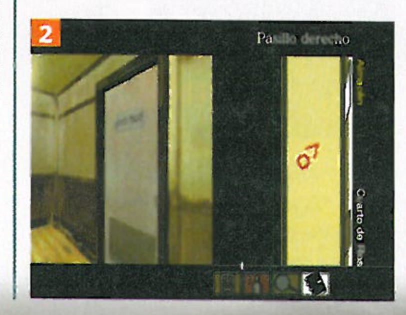
EL ALMACÉN.

Sal al Pasillo central. Allí te encontrarás una vez más con Rosa. Habla con ella:

1. "Solo echa de menos a su madre".
2. "La cría se lo perdió este año".

Dirígete al Vestíbulo. Entra por la puerta que te lleva al Pasillo derecho. Una vez allí ve por un pasillo que va hacia el norte y entra por la última puerta de todas: el Almacén **(2).**

Una vez dentro del Almacén examina un armario que hay al



2


3

norte y dentro hallarás una lámpara de luz ultravioleta. Cógela y luego examina el grupo de cajas que hay al fondo del todo para entrar en una especie de puzzle. Lo que tienes que hacer es mover las cajas de manera que puedas sacar la que se encuentra en el rincón que hay al fondo a la izquierda, ya que dentro se encuentra el árbol de navidad **(3).**

Empieza moviendo hacia la derecha la más alta de las que hay a la izquierda, y a partir de ese momento dedícate a apartar las cajas cercanas a la pared izquierda para despejar el camino. Una vez saques la caja con el árbol aparecerá Melissa y te pedirá que la ayudes a decorarlo. Lo que tienes que hacer es ir cogiendo los adornos que hay en la base del árbol e ir colgándolos en los ganchitos del color que corresponda.

Una vez coloques todos los adornos, aparecerá el último de ellos: una estrella dorada. Colócala en la copa del árbol y así terminarás con tan altruista labor **(4).** ¿Kyle Hyde ayudando a niñas y decorando arbolitos de navidad?

En cuanto termines de decorar el árbol aparecerá Mila y se unirá a la "fiesta", y algo más tarde pasará lo mismo con Louis.


4

Una vez todos juntos, habla con Melissa. Se quedará dormida. Luego Louis se la llevará a su habitación y te quedarás a solas con Mila, momento que tienes que aprovechar para hablar con ella. Como Mila seguirá sin poder

hablar, cada vez que le hagas una pregunta ella responderá escribiendo en tu libreta de notas.

La primera respuesta será "No tengo a nadie", la segunda "Dónde estará papá" y la tercera "Santa Mónica. Galería May". Aparecerá Rosa y se llevará a Mila de ahí.

EL CUARTO DE SMITH.

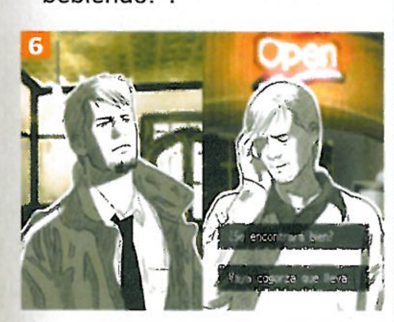
Dirígete hacia abajo por el pasillo que hay fuera. Enseguida verás una puerta medio abierta. Entra. Te encuetras en el Cuarto de Smith. Examina una fotografía que hay en una repisa al sur de la estancia (5). Dunning irrumpirá en la habitación y te echará de allí."



LA GALERÍA.

Dirígete al Vestíbulo. Te encontrarás con un ebrio Kevin Woodward. Habla con él y se irá a la Recepción. Síguelo y habla con él de esta manera:

1. "¿Se encontrará bien?" (6).
2. "¿Con quién habrá estado bebiendo?".

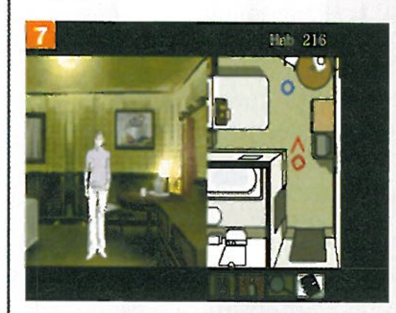


Ve al bar. Verás a Iris hablando con Louis. En cuanto entres ella se irá y tú tendrás que hablar con Louis siguiendo estos pasos:

1. "¿Quiénes habrán estado bebiendo aquí?".
2. "¿Y de qué estarían hablando?".
3. "¿Por qué sacarían a relucir la galería?".
4. "¿Quién será la de la foto?".

Dirígete a la habitación 216 para hablar con Iris (7):

1. "¿Qué es lo que es extraño?".
2. "¿Le robarían algo?".
3. "¿Qué habría en el sobre?".
4. "¿Quién le entregaría el sobre?".
5. "¿Quién es Grace?".
6. "¿Cuál es el nombre de la galería?".
7. "¿Cómo es que conoce la galería?".



Después de hablar con Iris saldrás automáticamente de su habitación, y una vez en el pasillo que hay fuera ve hacia el este y enseguida te encontrarás con Kevin Woodward de nuevo. No trates de hablar con él y simplemente intenta pasar por su lado. Será él el que te hable y luego se irá de allí. Cuando Kevin se marche regresa a la Recepción para volver a encontrarle allí y hablar con el:

1. "¿Qué se trae entre manos?".
2. "Tengo mis motivos para preguntarle".
3. "Le preguntaré por Iris".
4. "Creo que acaban de conocerse".
5. "¿Quién será Grace?".
6. "¿Por qué se marcharía?".
7. "Le preguntaré por la Galería May"
8. "Woodward no trabajaba allí"
9. "Le preguntaré por su relación" (8).



10. "Fue por su culpa".
11. "¿Qué le hace pensar que fue culpa suya?".

Cuando termines tendrás que responder a una serie de preguntas. Las respuestas correctas son:

1. "Melissa".
2. "El almacén".
3. "Louis".
4. "Galería May".
5. "Un sobre pequeño".

Capítulo 8: De 23:00 a 00:00

LA GRABACIÓN.

Como en cada comienzo de capítulo, cuando intentes salir de tu habitación el teléfono empezará a sonar. Cógelo para hablar con tu oficina. Cuando cuelgues, sal de ahí y enseguida escucharás un ruido. Dirígete al Cuarto de mantenimiento. Una vez dentro examina un cubo de basura que hay en la esquina inferior derecha de la estancia. Dentro hallarás una cinta de casete y un sobre desechado (1).



Ve al Bar para hablar con Louis. Pregúntale "¿Alguien más lo quería?" y después de eso dirígete al Cuarto de Louis. Una vez allí examina una estantería que hay en el rincón suroeste para cogee un bolígrafo que hay encima (y examina la foto que hay a su lado). Examina también el radiocasete que hay junto a la cama.

Intenta escuchar el casete, caerás en la cuenta de que se ha salido la cinta. Usa entonces el bolígrafo en el casete, y así podrás emplearlo para ponerla en su sitio. Para hacerlo correctamente tienes que introducir el Bolígrafo en el agujero derecho de la Cinta y empezar a darle vueltas para rebobinarla. Te darás cuenta de que así nunca podrás hacerlo. Déjalo por el momento y regresa a tu habitación. Abre tu maleta y coge el Lápiz rojo de dentro.



Cuando lo tengas regresa al Cuarto de Louis y úsalo en la Cinta de la misma manera que hiciste con el Bolígrafo (2). De esta manera, podrás rebobinarla y escucharla en el radiocasete de Louis. Para ello, coge la Cinta y métela en la pletina. Podrás elegir cara. Escoge la "B", luego dale al botón "Play" así podrás escuchar algo de lo más interesante.

En cuanto acabes de oírla aparecerá Louis y tendrás que hablar con él. Después saldrás automáticamente de su cuarto.

Dirígete ahora a la habitación 216 para hablar con Iris (3) de la siguiente manera:

1. "¿Por qué tenía esa cinta?".
2. Enséñale la Cinta de casete de tu inventario.



Después te invitará a entrar en su habitación y allí tendrás que continuar hablando con ella:

3. "¿Y para qué la trajo aquí?".
4. "Seguro que no lo sabía".
5. "Veamos qué me dice del plan de Grace".
6. "La cinta es una especie de seguro".
7. "¿A quién tendría que darle la cinta?".
8. "Veamos qué me dice de la muñeca".
9. "Así que reconoció la muñeca".
10. "¿Tenía una muñeca así?".
11. "Veamos qué me dice sobre Grace".
12. "Le preocupa la desaparición de Grace".
13. "¿Dónde conseguiría Grace el dinero?".



Después de la conversación saldrás automáticamente de la habitación.

EL JUEGO DE LOS BOLOS.

Dirígete al Cuarto de Louis para hablar con el. Sal al pasillo de fuera para jugar una partida de bolos. Tienes que usar el lápiz táctil para lanzar la bola hacia arriba y derribar el mayor número de bolos posible.


4

Dispondrás de tres lanzamientos y te advierto de que deberás ganar en el juego si quieres continuar la aventura, así que aplícate (4). Si logras hacerlo, en la última tirada Louis fallará y su bola se estrellará contra una maceta, descubriendo así una Llave vieja escondida.

MILA.

Aparecerá Rosa y os dirá que no encuentra a Mila, así que debes buscarla. Ve a la primera planta. Allí, dirígete a la Azotea para encontrar a Mila (5). Tócala con la mano para que se percate de tu presencia y luego inicia una conversación en la cual ella escribirá en tu libreta las respuestas a tus preguntas: "¿A quién buscas?" y "Conozco a tu padre".



5

EL VIEJO FOLLETO.

Acompaña a Mila al Cuarto de Rosa y llama a la puerta. La doncella os invitará a pasar. Una vez dentro deberás abrir la puerta que hay en la pared del fondo y esperar en la sala que hay detrás del cuarto. Examina la mesa que hay en el rincón sureste y fíjate en las dos fotos que hay encima. Luego examina otra foto que hay sobre la mesilla que hay junto a la cama, y después intenta abrir la puerta para regresar al cuarto. En ese momento aparecerá Rosa. Tendrás que hablar con ella:

1. "Rosa no debería mentirme".
2. "Intentaré camelármela".
3. "Veamos qué me dice del folleto".
4. "El folleto de Mila".
5. "¿Qué conclusiones sacaría al ver el folleto?".
6. "Veamos qué me dice sobre el padre de Mila".
7. "Sé que sabe algo".
8. "¿Qué habrá recordado?".
9. "Intentaré sonsacarle algo sobre la promesa" (6).
10. "Debe tratarse de alguien que conozco".
11. "¿Cuál será su secreto?".


6

Sal de su cuarto. Enseguida sonará tu Busca. Dirígete a tu habitación para telefonear a Ed. Te contará lo que ha averiguado acerca de la Galería May y su propietario.

Una vez cuelgues tendrás que responder a una serie de preguntas. Las respuestas correctas son:

1. "Robert Evans".
2. "Grace".
3. "Una llave vieja".
4. "La azotea".
5. "Hace siete años"..

Capítulo 9: De 00:00 a 02:00

LA BÚSQUEDA DE LOS CUADROS.

Como de costumbre, al ir a salir de tu habitación ocurrirá algo que no te deje. Esta vez te fijarás automáticamente en el cuadro con manzanas que hay sobre la cama. Examínalo. Encontrarás una **"Y"** pintada sobre la segunda manzana empezando a contar por la izquierda (1). Pincha en ella con el lápiz táctil y así harás una anotación de forma automática en tu libreta.


1

Existen cuatro pinturas más como esta, y lo que tiene que hacer es encontrarlas. Sal de tu habitación. Frente a las escaleras que bajan a la planta baja encontrarás otro cuadro. Examínalo y así podrás encontrar una **"E"** en la esquina superior derecha (2).


2

Entra en la habitación 217 y en el suelo, junto a la cama, encontrarás otro de estos cuadros. Examínalo y de esta manera podrás encontrar una **"N"** cerca de la esquina inferior izquierda. Dirígete ahora al Pasillo central de la planta baja. Hacia el sur del todo podrás encontrar otro cuadro manzanero. Examínalo para hallar una **"N"** en la manzana central (3).

Una vez anotadas estas cuatro letras solo te faltará encontrar un cuadro. El problema es que aparentemente no hay más en el hotel.


3

Dirígete al Vestíbulo. Allí encontrarás a Louis. Habla con él siguiendo esta conversación.

1. "¿Para qué sirve la llave vieja?".
2. "¿Qué pasó con Grace?".
3. "¿Dónde están los cuadros de manzanas?".

Aparecerá Dunning para mandarlo a encargarse del bar, después el también se irá.

EL ÚLTIMO CUADRO.

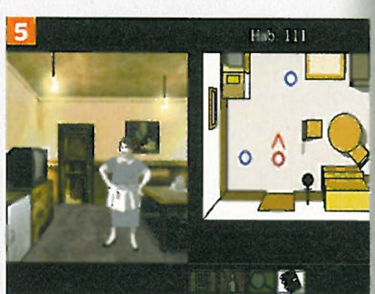
Ve al Cuarto de Rosa para hablar con ella (4):

1. "¿Dónde están los cuadros de manzanas?".
2. "¿Una habitación especial?".



4

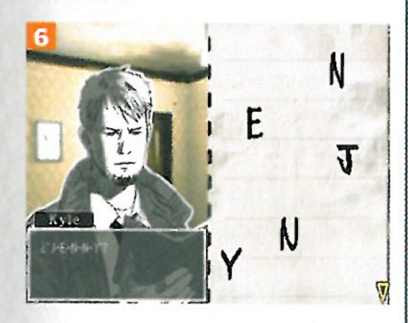
Después de eso Rosa se irá a por la llave de la habitación 111 y Mila se unirá a ti en la búsqueda. Salid ambos del Cuarto de Rosa y subid al primer piso por las escaleras que hay en el Pasillo derecho. Una vez allí deberéis bajar de nuevo a la planta baja pero por la escalera principal, no por la que acabáis de subir. De esta manera, podréis llegar hasta el Vestíbulo sin tropezaros con Dunning. Una vez allí abre la puerta de la habitación 111 y dentro os encontraréis de nuevo a Rosa (5).



5

Después de hablar con ella, Mila se quedará a su lado, tú tendrás que abrir la puerta del fondo y entrar solo en otra estancia que hay más al norte.

Allí podrás encontrar el último cuadro. Examínalo y encontrarás una **"J"** bajo la única manzana que hay en la pintura. Una vez anotadas las cinco letras en tu libreta deberás encontrar la palabra que esconden **(6)**. Usa el lápiz táctil para señalarlas en este orden: **JENNY**



LA VOZ DE MILA.

Regresa a la estancia anterior para hablar con Rosa. Verás a Mila tirada en el suelo. Para reanimarla cierra tu consola para hacerle el boca a boca **(7)**. Cuando Mila despierte, hablará y por fin podrás conversar con ella:

1. "¿Qué recuerda?".
2. "¿Quién es Jenny?".
3."¿Dónde está su padre?".



4. "¿Cuándo se despertó?".
5. "¿Qué pasó aquella vez?".
6. "¿Allí? ¿Dónde es allí?".
7. "¿Por qué no podía hablar?".

Después Rosa y ella se marcharán. Tendrás que salir también de la habitación. Fuera te encontrarás con Kevin Woodward **(8)**, el padre de Melissa. Habla con él:

1. "¿Conocía a Mila?".
2."¿Por qué conoce a Mila?".
3. "¿Por qué estaba en un hospital?".
4."¿Lo sabe su familia?".

Cuando se vaya, tu Busca empezará a sonar. Ve a tu habitación para telefonear a Ed, y mientras estés hablando con él alguien llamará a la puerta. Cuando cuelgues ábrela y fuera encontrarás a Rosa, la cual te dirá que Dunning se ha llevado a Mila.

EL CUARTO DE SMITH.

Ve al Cuarto de Smith (en el Pasillo derecho) e intenta llamar a la puerta. Aparecerá Louis y tendrás que hablar con él para después entrar. Dentro debes abrir la puerta que hay al este y entrar.

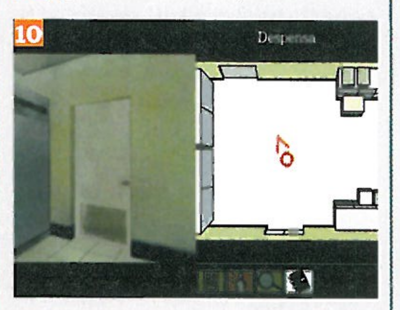
Mira en un escritorio que hay en la esquina inferior derecha de la sala y hallarás un folleto antiguo del hotel. Examínalo para descubrir un dibujo **(9)** y luego cógelo.



Luego lee el artículo de Osterzone que había bajo del folleto y cuando acabes cógelo también.

Después vuelve a examinar el escritorio y en su lado derecho verás unos cajones. Abre el más alto y dentro hallarás un montón de tarjetas de cumpleaños.

Tras examinarlas sal del cuarto y dirígete al Pasillo izquierdo (pasando por el Vestíbulo y el Pasillo central) y una vez allí métete en la Despensa. Una vez dentro intenta abrir la puerta que hay al norte **(10)** y acabará el Capítulo 9.



Como en el resto de capítulos, seguidamente tendrás que responder a una serie de preguntas. Las respuestas correctas son:

1. "La habitación 217".
2. "JENNY".
3. "10 años".
4. "Robbins".
5. "Tarjetas de cumpleaños".

En cuanto las preguntas acaben te encontrarás a Louis tendido en el suelo. Tócale con la mano para ver como está. Alguien se acercará por tu espalda y te dejará inconsciente de un golpe.

Capítulo 10: La computadora

LA BODEGA.

Estás tirado en la Bodega y te ha despertado Rosa, con Louis al lado. Los tres mantendréis una conversación. Examina la estantería de la esquina superior derecha y mira una caja de bourbon que hay en su esquina inferior derecha. Falta una botella, como ves **(1)**.



Examina la estantería que hay al oeste y coge la media botella de bourbon de arriba a la derecha.

Después examina la estantería que hay al este. Usa la botella medio llena que acabas de coger en otra que hay en la esquina superior izquierda. De esta manera, la rellenarás a tope y obtendrás la botella de bourbon. Ponla dentro de la caja en la que hay otras tres botellas de bourbon más y escucharás un ruidito.

Finalmente, examina la estantería donde está dicha caja y harás que se deslice hacia la izquierda, descubriendo una puerta secreta.

EL SÓTANO.

Tras atravesar la puerta secreta accederás a un lugar llamado Pasillo del Sótano. Avanza por el único camino posible. Llegarás a una puerta metálica cerrada por una barra; tienes que tocarla dos veces con el lápiz táctil para abrir. Así podrás acceder al Sótano.

Una vez allí, examina una estantería que hay en la esquina inferior izquierda de la estancia y mira una caja que hay a la derecha. Encontrarás un viejo registro de huéspedes. Descubrirás que Grace Woodward, la madre de Melissa, se alojó en el hotel hace un par de años.

Examina un libro rojo que hay en medio de dicha estantería (llamado "Banalidades de la vida") y así podrás aprender unas cuantas cosas que podrán ayudarte más adelante. Después, examina el libro azul que hay encima del rojo (llamado "Osterzone, el pintor fantasma"). Alguien cerrará la puerta por la que acabas de pasar y te dejará encerrado.

Coge el libro de Osterzone y luego una foto de Smith que hay entre sus páginas (verás que hay una fecha apuntada en su reverso). Examina ahora una especie de computadora que hay al norte de la sala y mira el cable que hay tras ella para examinar el enchufe. Como al parecer no le llega corriente, abre la caja roja de herramientas que hay al lado y coge un martillo de dentro. Abre el cajón superior de los dos que hay a la izquierda de la computadora y mira una pequeña caja fuerte que hay dentro. Después, pon el número "518" para abrirla (la clave estaba escrita detrás de la foto), así encontrarás la carta de Evans en su interior.

Abre el cajón que hay debajo del de la caja fuerte. Dentro hallarás una lima y unas tijeras. Luego usa el Lápiz de tu inventario en la lima y muévelo arriba y abajo varias veces hasta conseguir un poco de polvo de grafito **(2)**.


2

Cuando lo tengas úsalo sobre el cable de la computadora. Una vez desenchufado, señala con la mano los agujeros del enchufe para soltar el polvo sobre él. De esta forma favorecerás la corriente eléctrica. Examina ahora un papel que hay a la derecha de la computadora y verás que está escrito con tinta invisible. Para descifrarlo tienes que usar la Luz ultravioleta de tu inventario, para leer su contenido: un número secreto (que cambia en cada partida, así que apúntalo).

Después usa la Carta de Evans en la computadora, enciéndela (pulsando el "power"), pon el número de la tinta invisible en el recuadro de arriba a la derecha, teclea la extraña clave que hay al final de la carta y finalmente pulsa "enter". De esta manera la computadora te dará un mensaje: "Osterzone es Dunning Smith" ¡¡Sorpresa!! Louis llamará a la puerta por la que entraste. Abrirá y podrás salir a respirar aire fresco.

Capítulo 10: Toda la verdad

LA PUERTA SECRETA.

Cuando Louis te rescate del Sótano te acompañará allá donde vayas. Id a la esquina sureste del Pasillo del sótano (pégate todo lo que puedas al rincón) y tiraréis sin querer unos ladrillos de la pared.


1

Luego examina la pared y usa el Martillo de tu inventario sobre los huecos que han dejado en ella los ladrillos al caerse. Así podrás golpear todos los ladrillos del centro del muro para tirarlos, descubriendo una puerta secreta **(1)** que conduce a un Cuarto secreto..

EL CUARTO SECRETO.

Una vez ahí dentro tendrás una charla con Louis. Deberás examinar una mesa que hay a la derecha de una estantería que hay al sur. Así podrás encontrar una paleta


2

de colores con una espátula encima que debes coger. Examina un lienzo pintado de blanco que hay al oeste del cuarto, y usa en el la Espátula recién adquirida para rascarlo. Usa el lápiz táctil para arañar toda la superficie del lienzo, de esa manera podrás descubrir una pintura **(2)** oculta tras la capa de pintura blanca.

LA VERDAD AL DESCUBIERTO.

Tras descubrir la pintura, tendrás una larga conversación con Louis y después deberéis abandonar el Cuarto secreto. Una vez en el Pasillo del sótano dirigíos a la pared que hay enfrente de la puerta que lleva al Sótano. Allí hallaréis otra puerta secreta que os llevará a la estancia en la que se encuentran Dunning Smith y Mila.

Tendrás que hablar con el "gerente-pintor" de la siguiente manera:

1. "Hablaron aquí".
2. "Fue Bradley".
3. "¿De qué habló con Evans?".
4. "Fue Nile".
5. "¿Por qué dejó de pintar?".
6. "¿Qué dijo Bradley?".
7. "Mintió".
8. "¿Cuál es el secreto de Evans?".
9. "¿Se pondrá Evans en contacto?".
10. "No le dijo nada".
11. "¿Por qué no le habló de Mila?".
12. Coge la Llave que Smith te ofrece **(3)**.


3

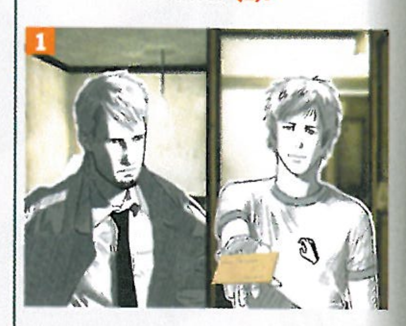
Tras la conversación con Dunning, aparecerás automáticamente en tu habitación hablando por teléfono con Ed. Después de colgar abrirás la Cajita roja con la llave que te ha dado Smith y dentro encontrarás una carta de Bradley dirigida a ti.

Cuando acabes de leerla, esta parte del capítulo terminará.

Capítulo 10: La despedida

LA HORA DE LAS DESPEDIDAS.

Al comenzar este capítulo serán las ocho de la mañana y te despertará el teléfono. Cógelo para hablar con Rachel. En cuanto cuelgues alguien llamará a la puerta. Ábrela: es Jeff Ángel. Habla con él para despedirte. Te dará una carta de Summer **(1)**.


1

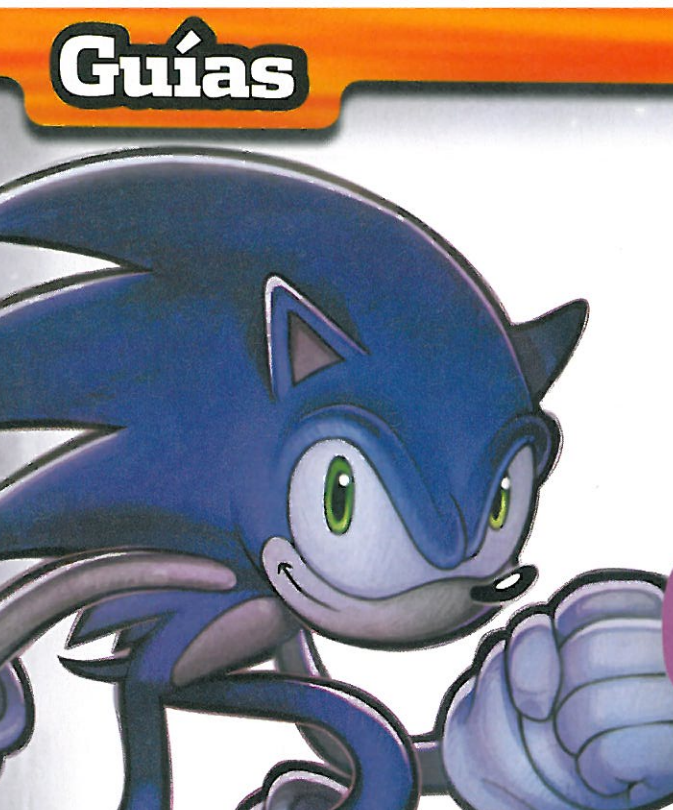
En cuanto se vaya te pondrás a leer la carta y así conocerás los planes de futuro que tiene el escritor.

Cuando acabes, te encontrarás en el pasillo que hay fuera de tu habitación. Una vez allí dirígete hacia el este. Helen Parker saldrá de su habitación y se despedirá también. Luego entra por la puerta que hay al final del pasillo para subir a la Azotea. Allí encontrarás a Iris. Habla con ella para despedirte.

Regresa al pasillo y baja al piso inferior. Una vez en la planta baja te encontrarás a Kevin y Melissa en el Pasillo central. Háblales para despedirte también de ellos. Dirígete al Vestíbulo y allí encontrarás a Louis. Habla con el. Entra por el Pasillo derecho para dirigirte al Cuarto de Rosa. Cuando llegues intenta llamar a la puerta. Escucharás una conversación entre Mila y Rosa.

Tras decidir que es mejor no molestarlas, dirígete a la Recepción. Ve a despedirte de Smith y a devolverle la llave de la habitación.

Después ve a la salida del hotel, abre la puerta y entonces aparecerá Mila. Habla con ella, te preguntará si puede acompañarte y responderás que sí, tras lo cual os montaréis en tu coche y el juego acabará.



¡¡A POR LAS ESMERALDAS!!

Sonic Chronicles

Paso a paso te ayudamos a reunir a todos los aliados, a encontrar todos los anillos y huevos chaos del juego, y a rematar todas las misiones.

Info extra



- **Tipo de juego:** RPG/Aventura
- **Niveles:** 10 niveles
- **Modos de Juego:** Historia
- **Extras:** --
- **Tipo de Guía:** Recorrido
- **Esta guía contiene:**
  - Niveles 1 a 10
  - Trucos y Consejos
- **Dificultad:** Principiantes
- **Hemos acabado el juego en:** 12 Horas
- **Habilidades:** Uso de puntero

Juegas con Sonic de otra forma

CONTROLES DEL JUEGO

Mover a Sonic, atacar con Amy, trepar con Knuckles... Sólo hace falta deslizar el puntero.



LA GUÍA DE RECORRIDO

Capítulo 1 Recibimiento hostil

Seguimos el camino que dejan los anillos y hacemos el looping. Nos encontraremos con un viejo leñador que necesita ayuda para terminar de cortar la leña.

Como Sonic es muy majete lo ayudaremos y, en agradecimiento, nos obsequiará con un presente. Entre los arbustos, a la izquierda, encontraremos una caja con un ítem en su interior. Acto seguido nos acercaremos hasta el embarcadero y activaremos el botón rojo para que una balsa venga hacia nosotros y así nos permita cruzar el río.

Una vez al otro lado, un Armadillo Furioso nos atacará. Es nuestra primera toma de contacto con el sistema de combate por turnos, por lo que es el momento idóneo para experimentar y toquetear todas las pestañas del menú.

Tras salir victoriosos de nuestro primer enfrentamiento, Tails nos advertirá del extraño y agresivo comportamiento de los animales de esta zona, por lo que tendremos que andarnos con cuidado. Avanzaremos recogiendo los anillos hasta que alguien nos corta el paso, lanzándonos unas pesadas cajas. Por suerte aparece Amy, que las romperá con su maza, dejándonos el camino libre.

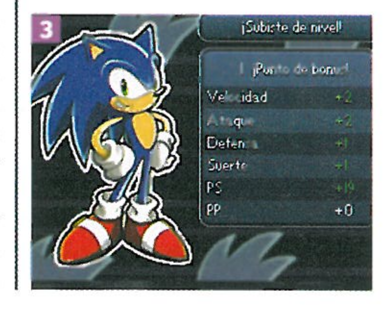


En este punto Tails nos enseña a utilizar el menú de charla con las diferentes respuestas **(1)**. Será mejor escucharle, pues dependiendo de las opciones que tomemos, comprenderemos mejor la historia, e incluso se nos hará más fácil conocer nuestros objetivos.

Amy se unirá a nosotros y juntos continuaremos nuestro camino, hasta que un extraño



robot (un Drone de reconocimiento) nos detecta. Tails comentará la necesidad de detenerlo antes de que advierta a su "puesto de mando" nuestra posición. Correremos tras él y entraremos en un minijuego de persecución que será el mismo que utilizaremos más tarde cada vez que un enemigo, o nosotros mismos, queramos huir de una



batalla **(2)**. A medida que avancemos en el juego será más difícil escapar, a menos que tengamos agilidad manejando el puntero y reflejos felinos. O bueno, en este caso, reflejos de erizo.

Cada vez que nos enfrentemos a nuevos enemigos, Sonic y sus amigos subirán de nivel **(3)**, se harán más fuertes y aprenderán nuevas habilidades. Con el tiempo, tendremos demasiados personajes y sólo podremos elegir a cuatro para que nos acompañen en cada búsqueda. No hay que



preocuparse si se deja de utilizar algún compañero: cuando lo volvamos a seleccionar, aumentará de nivel automáticamente.

Nuestro objetivo en esta pantalla, será hacernos lo suficientemente fuertes como para derrotar al guardián del puente del sur (un Marauder), que no nos dejará pasar sin luchar. En la parte inferior derecha de la pantalla encontraremos una caja en la cima de un monte, donde podremos conseguir unos guantes con los que equipar a Sonic o a alguno de sus amigos, para subir su potencial.

A lo largo del juego encontraremos un montón de objetos que podremos equipar a nuestros personajes según nuestro criterio. Bien, una vez recolectemos todos los anillos accesibles, y tras ganar algunas peleas contra animales aviesos de mirada malvada, volveremos al puente para enfrentarnos al Marauder **(4)**.

Dejaremos varias cosas sin recoger en Green Hill, pero podremos volver más adelante. Tras cruzar el puente llegaremos a Central City, donde nos reuniremos con Tails en el edificio de la flecha roja (una estrella marcará el destino de cada misión en el mapa de la pantalla superior).

Ahora que nuestro pequeño amigo naranja se ha unido al equipo, iremos en busca de los G.U.N. a la ciudad, pero nos encontraremos con nuevos y robóticos enemigos. Está claro que algo tiene que ver Eggman (o Robotnik) con estos ataques y con los extraños comportamientos animales. Siguiendo la carretera nos encontraremos con Rouge, que nos llevará ante el ejército.

Capítulo 2 En busca de Knuckles

Una vez reunido un buen equipo (Sonic, Tails, Amy y Rouge) saldremos del cuartel de la G.U.N.

Lo primero que nos encontraremos será un soldado asustado que nos pedirá ayuda para desactivar a unos robots gamberros **(1)**. Para acabar con el problema iremos hasta una rampa de entrada, a la derecha de la puerta de la ciudad, por la que atravesaremos los subterráneos hasta acabar directamente frente a los robots. Acabamos con ellos trabajando en equipo y volvemos sin olvidar todos los valiosos objetos de esa zona.

Junto a la entrada de la ciudad encontraremos a un hombre que nos cómo subir al tejado: arreglando una tubería. Nos dará una pista si le desembolsamos

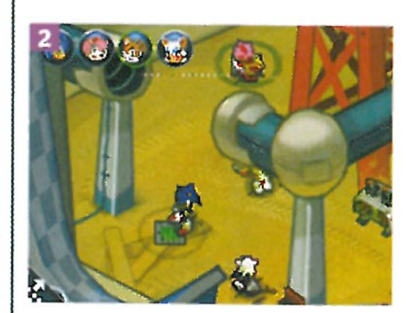


una pequeña cantidad de dinero, pero no lo necesitamos. Con los cuatro personajes separados llevaremos a dos sobre cada uno de los botones rojos **(2)**.

Otro personaje tendrá que activar el panel de la grúa en la plataforma y por último otro deberá unir el gancho de la grúa con la tubería, fuera de la ciudad.

Una vez realizado el proceso, volveremos a ser un sólo personaje y tendremos camino libre para que Sonic atraviese corriendo la ciudad por las alturas. Pero antes, iremos al centro de la ciudad y entraremos en una calle con farolillos. Allí, nos comentarán que el problema con las abejas que sufre la ciudad es debido a que la Reina de las abejas se ha instalado en los tejados.

Volveremos a la tubería y subiremos a dichas techumbres.



Recogemos todos los anillos y huevos que encontramos hasta llegar a una abeja gigante, en el tejado de los grandes carteles. La eliminamos y con ello acabamos con el problema de los insectos. Siguiendo hasta la parte superior izquierda del mapa, encontraremos una habitación en un callejón. Tails nos advierte que es uno de los refugios que solía utilizar Knuckles. Al entrar, tras una emboscada, descubriremos un comunicador averiado. Tails dice que encontrando todos los comunicadores en cada uno de los refugios, podremos dar con Knuckles fácilmente. Dicho y hecho, volviendo sobre nuestros pasos por los tejados llegaremos al lugar donde cae Sonic tras correr por las tuberías. En ese punto utilizaremos a Tails para volar hacia el tejado de la derecha y obtendremos anillos y huevos. Desde las alturas de este último edificio, observaremos una alcantarilla en el suelo. Es otro de los lugares donde Knuckles solía estar. Entraremos y encontraremos otro comunicador averiado **(3)**.



OBJETOS ESPECIALES

TE HARÁN FALTA

La función de ítems en «Sonic Chronicles» no se muestra cuando vas a usarlos. Así es difícil estar seguro de que vas a utilizar el correcto. Para que no te pase más, aquí te dejamos la lista de los más utilizados:

- **Raíz saludable:** recobra 250 'PS'.
- **Hoja saludable:** recobra 100 'PS'.
- **Semilla saludable:** recobra 50 'PS'.
- **Superbebida:** recobra 50 'PP'.
- **Superchicle:** recobra 10 'PP'.
- **Chuche guay:** recobra 5 'PP'.
- **Anillo vital:** revive a los caídos con el 100% de vida.
- **Anillo de vida:** revive a los caídos con el 10% de vida.
- **Spray curalotodo:** sana cualquier estado.
- **Antídoto:** sana estados negativos.
- **Sal de roca:** aumenta la fuerza por un momento y cura la debilidad.
- **Poción voluntad:** mejora la armadura y cura el estado vulnerable.
- **Barra energética:** aumenta 10 puntos de velocidad durante un tiempo.
- **Insecticida:** debilita a los insectos.
- **Zumo de trébol:** aumenta 10 puntos de suerte durante un tiempo. Cura a los malditos.
- **Zumo de ciruela:** aumenta 10 puntos de ataque durante un tiempo. Cura a los distraídos.
- **Agua psíquica:** aumenta 10 puntos de defensa durante un tiempo.
- **Judías locas:** te puede pasar de todo. Utilízalas sólo si no tienes más ítems y tus aliados han caído.
- **Poción inmunidad:** tu personaje será inmune durante un tiempo.

Cada personaje puede tener asociado un amuleto que aumente diferentes habilidades en combate. Aquí tienes una práctica lista con los más importantes:

- **Botas rápidas:** aumentan la velocidad y la defensa.
- **Pieza con grasa:** aumenta la defensa de robots.
- **Tenis rápidos:** aumentan la velocidad de Sonic, Tails o Shadow.
- **Garras de gancho:** exclusivas para Omega. Equípalas para que sea más poderoso todavía.
- **Guantes brillantes:** aumentan el poder de los ataques levemente.
- **Guantes de goma:** son los guantes más completitos. Aumentan ataque y defensa. No pueden ser usados por robots.
- **Guantes fortuna:** como los anteriores, salvo que aumentan la suerte en lugar de la defensa.
- **Aliviador:** cada vez que termine la ronda de un combate, quien que lo lleve equipado verá su 'PP' incrementado en una unidad.
- **Amuleto de miedo:** si lo llevas equipado, los enemigos huirán más a menudo cada vez que entres en combate con ellos.
- **Economizador:** tus ataques especiales gastarán un punto de 'PP' menos. Es muy apropiado para personajes con grandes ataques especiales.



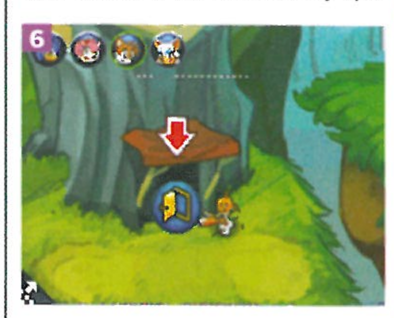
Es hora de volver a Green Hill y recoger algunos huevos y anillos que nos dejamos antes. Gracias a la ayuda de Tails, podremos cruzar a las islas de la derecha del mapa y encontrar otro refugio y otro comunicador.

Al norte, en las cataratas, hallaremos a un hombre que nos pedirá ayuda para bajar el puente. El grupo se volverá a dividir. Utilizaremos a Sonic y a Amy en los dos primeros interruptores, que harán bajar dos de las plata-



formas. Cruzaremos la distancia hasta el otro lado volando con Tails y activaremos el tercer botón, que bajará la tercera plataforma. Por último utilizaremos a Rouge para saltar al último hueco y activar el cuarto botón, que completará el puente, y nos dejará libre el paso sobre el río.

Volaremos sobre la catarata de la izquierda y seguiremos el camino de anillos hasta encontrarnos con Cream, quien ha perdido a su querida mascota. Utilizaremos la rampa cercana con Sonic y caeremos junto al Doctor Madden **(4)**, quien estudia el extraño comportamiento de los animales de la zona. Se ha dado cuenta de la existencia de tres proyectores que irritan a los animales y que



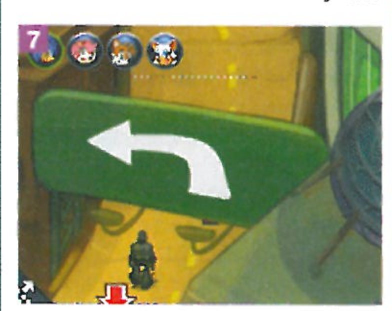
explican su comportamiento hostil. Necesitaremos encontrarlos y destruirlos.

El primero se encuentra en la parte inferior izquierda del mapa, tras unas cajas rojas. Llegamos a la zona, subimos a la montaña del este del mapa, y de paso recogemos más objetos valiosos. Una vez lleguemos a las cajas **(5)**, Amy dará cuenta de ellas con su mazo. Antes de alcanzar el proyector conviene grabar la partida, puesto que unas grandes aves protegen el artefacto. Una vez destruido, nos dirigiremos a la estrella del centro del mapa, donde encontraremos el último comunicador **(6)**. Con él, Tails podrá rastrear el paradero de Knuckles.

Volveremos a Central City e intentaremos pasar a Mystic Ruins por la carretera de la derecha, pero un militar nos comunicará que el paso esta cerrado **(7)**. A Tails se le ocurrirá utilizar su avión, Tornado, para llegar hasta el nuevo territorio. De modo que volveremos al laboratorio y usaremos la avioneta.

Una vez en Mystic Ruins nos encontraremos con Big, que se unirá a nuestro equipo. Big tiene la habilidad de atravesar superficies complicadas o peligrosas. En este caso, nos ayudará a atravesar las zonas de humo tóxico. Como sólo podemos llevar cuatro personajes, tendremos que elegir. Necesitaremos a Tails, a Big, a Sonic, y el tercero a vuestra elección. Hay que recordar que no pasa nada por dejar a alguien del grupo sin elegir. Sus niveles de experiencia aumentarán automáticamente.

Seguiremos el camino de la derecha y llegaremos hasta un militar, que dice haber visto algo extraño en lo alto de la colina. Necesitaremos llegar allí, pero para ello tendremos que activar los ventiladores y quitar todo el humo. Nos volveremos a separar. Colocaremos a dos de nuestros amigos en los interruptores de la derecha. Un tercero activará el interruptor de abajo a la izquierda, lo cual hará que suba un poste. Con el cuarto integrante del grupo activaremos dicho poste. Ahora moveremos al personaje del interruptor de abajo a la izquierda al interruptor de arriba a la izquierda. Esto producirá la bajada de un poste, y la subida de otro. Con el compañero libre, activaremos ese segundo poste y luego quitaremos al personaje del botón inferior derecho de su sitio. Los ventiladores se activarán y así



podremos utilizarlos para subir a la colina. Para ello utilizaremos a Tails, montándolo en la plataforma entre los ventiladores.

Una vez en la cima, encontraremos una puerta: la guarida de los Marauders. Tras acabar con los vigilantes, entraremos por las puertas del centro e izquierda para conseguir anillos y huevos. Inmediatamente volveremos y entraremos por la puerta de la derecha, donde encontraremos a un combativo Knuckles.

Capítulo 3 A la caza de Eggman

Una vez rescatado nuestro amigo, advertiremos que Angel Island ha desaparecido. Volveremos al laboratorio y Tails creará un detector para encontrar a Eggman. El aparato emitirá una señal cada vez que estemos cerca suyo.

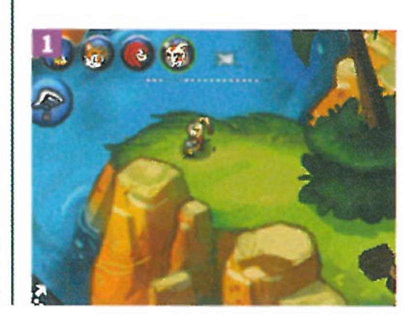
Con Knuckles en el equipo, podremos volver a Green Hill a terminar las misiones y recoger los anillos y huevos que nos faltaban. Nuestro amigo rojo puede subir por las paredes adornadas con una flecha, habilidad que se activará cada vez que aparezca un botón azul con una escalera junto a una pared.

Así, en Green Hill, subiremos a lo alto de la torre del este, donde encontraremos a la querida mascota de Cream. Al ir a devolvérsela, el aparato de Tails sonará cerca de una cueva. De su interior saldrán los desgarradores gritos de un niño pidiendo auxilio. Al entrar, dos escorpiones gigantes nos atacarán.

Una vez derrotados, el crío nos dará un aparato que se encontró y que ¡es de Eggman! ¡Estamos sobre la pista! El niño tendrá que ser devuelto a su padre en City Central (el hombre de la calle de los farolillos). Le devolveremos la mascota a Cream y se unirá a nuestro equipo. Su poder es muy similar al de Tails. Gracias a Knuckles encontraremos otro proyector del doctor Madden en lo alto de las montañas del este.

Volando entre las islas donde empezó nuestra aventura, encontraremos el último proyector **(1)**. Ambos están señalados por las estrellas en el mapa de la pantalla superior. Una vez destruidos, los animales se calmarán y no volverán a ser una amenaza. Volveremos a buscar al Dr. Madden para comentarle la hazaña.

La señal de Eggman volverá a surgir en lo alto de la montaña de la izquierda y gracias a la habilidad de Knuckles encontraremos la entrada al laboratorio de Eggman. Por desgracia, está







protegida por un campo de fuerza. Necesitaremos encontrar nuevos artefactos de nuestro enemigo en Mystic Ruins.

Si no tenemos a Big en el equipo, tendremos que pasar primero por el laboratorio de Tails en la ciudad y seleccionarlo. Para no dar mucha vuelta, necesitaremos obligatoriamente a Sonic, Tails, Big y Knuckles.

Según lleguemos a Mystic Ruins, nos dirigiremos hacia la izquierda para alcanzar una sala con anillos, un huevo y, tras destruir a los robots, un dispositivo de Eggman. Nos acercaremos de nuevo a la zona de los ventiladores. La señal de Eggman se hará fortísima: Shadow nos atacará. Una vez que acabemos con él, le quitaremos otro de los aparatos del malvado doctor.

Volveremos a Central City donde, misteriosamente, encontraremos una señal muy fuerte cerca de las tiendas del sur. Junto a la tienda oficial, encontraremos otra donde un amable tendero nos dirá que cambió su grapadora por una extraña cafetera que no funciona: nos la dará si conseguimos deshacer el timo que le han dado.

Volveremos a Green Hill y, cerca de la pista de aterrizaje, hablaremos con la persona que estafó al tendero. Le pediremos "amablemente" que devuelva la grapadora y volveremos a recoger la falsa cafetera, que sorprendentemente resulta ser otro de los aparatos de Eggman.



Volveremos a subir a los tejados para llegar hasta la estrella de la izquierda. Allí, convenceremos a un robot averiado para que vuelva a su hogar sin luchar. Recogeremos el último de los artilugios y estaremos listos para desactivar el campo de fuerza del laboratorio de Eggman en Green Zone **(2)**. Dentro, vencidos los robots, daremos con Eggman.

Capítulo 4 Un lobo entre las sombras

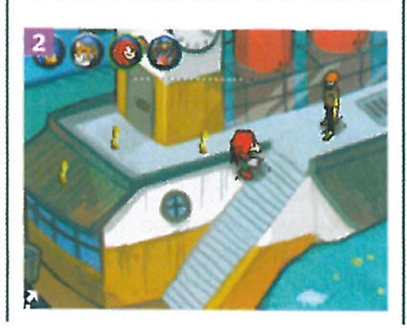
Robotnik dice ser un nuevo hombre. Reformado y serio, quiere ayudarnos a acabar con la amenaza Marauder que ha activado a sus Robots y ha tomado su ciudad.

Su plan es ir a Blue Ridge y, desde allí, introducirse en Metrópolis. Saldremos del laboratorio y volveremos a Green Zone para utilizar el Tornado y volar a Blue Ridge. Justo a la entrada de esta nueva zona encontraremos a un obrero, que nos pedirá ayuda por su olvidadiza mente. Resulta que se ha ido sin conectar los interruptores de seguridad de la fábrica en la que trabaja, lo que pone a toda la zona en peligro. Siguiendo el camino de los anillos, encontraremos de nuevo a Shadow, quien nos volverá a atacar.



Al derrotarlo, nos reconocerá que su misión no es acabar con nosotros, si no encontrar a su amigo Omega. Necesita ayuda para cruzar las líneas de los Marauders, y visto que tenemos los mismos enemigos, se unirá a nosotros.

Al cruzar el río, nos encontraremos con la temida Shade. Resulta ser una Edquina o cuidadora de las Gemas al igual que Knuckles, pero ahora quiere reunir todo el poder para ella. O al menos eso parece. Nos enfrentaremos a ella y a su ejército, pero justo antes de derrotarlos, escaparán derrumbando una montaña tras de sí y cortándonos el paso hacia Metrópolis.



Por suerte, Robotnik conoce el lugar y nos señala que sólo tenemos que encontrar los túneles del ferrocarril para pasar a la ciudad.

Nos llamará la atención una gran puerta con seis interruptores **(1)**. El sistema de apertura es complejo, pero no imposible. De nuevo, volveremos a separarnos.

Primero nos acercaremos a la puerta y activaremos el mecanismo. En la pantalla veremos un dibujo con pequeños cuadros. Sobre cada interruptor hay varios dibujos formados por pequeños cuadros. Tenemos que conseguir realizar el dibujo de la pantalla combinando los dibujos de cada botón. Una vez hecho, pulsaremos los botones con cada personaje.

En ocasiones tendremos que presionar más botones que personajes tengamos. No pasa nada, podemos hacer dos tandas de pulsación. Tendremos que realizar varios dibujos antes de que la puerta se abra. Una vez abierta no habrá vuelta atrás, por lo que conviene terminar las misiones pendientes y recoger todos los anillos y huevos. Antes de partir necesitamos acudir a la fábrica para informar al encargado que los interruptores de seguridad no están activados **(2)**. Ayudaremos al anciano de la casa de la parte inferior izquierda de la pantalla a rescatar a su hijo en el pozo. Utilizaremos todas las rampas y loopings del mapa, para recoger todo lo que necesitemos.

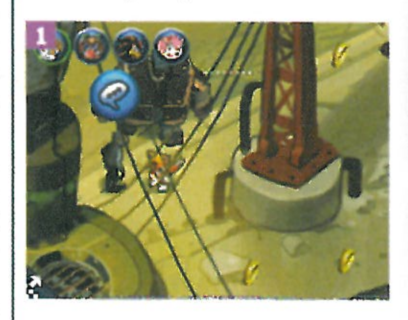
Tras esto, viajaremos a Metrópolis.

Capítulo 5 Batalla por Angel Island

Hablando con Knuckles, nos dirá que está algo molesto por descubrir que, aunque no es el último de su clan, es el único no malvado. Robotnik nos avisará que Angel Island estará sobre Metrópolis en unos instantes, por lo que necesitaremos ser rápidos para salvar la Master Emerald.

El problema estará en atravesar las hordas de Marauders repartidas por la ciudad. Robotnik dice poseer un arma que las destruirá, pero para usarla necesitará ir a su base. Sonic propondrá separarnos en dos grupos. Dado que tenemos amigos con las mismas habilidades. Desde aquí te proponemos los siguientes equipos:

Primer equipo: Sonic, Knuckles, Cream, y Rogue.
Segundo equipo: Tails, Eggman, Shadow y Amy.



Así pues, Sonic y Knuckles lucharán contra los Marauders y protegerán Angel Island, mientras que Robotnik y Tails irán a construir el arma que iguale las fuerzas.

Con el primer equipo, nos dirigiremos hacia la superficie, por las escaleras del fondo (recogiendo la caja que encontraremos en nuestro camino). El segundo equipo tiene que dirigirse por el pasillo central hacia el taller de Robotnik. Sonic y Knuckles divisan unas naves remontando el vuelo



desde un hangar. Nos dirigiremos apresuradamente hacia la estrella para conseguir subirnos a una de las naves. Una vez dentro, Sonic le dará la señal a Tails para salir a la superficie a buscar los instrumentos necesarios para acabar el arma de Robotnik.

Saldremos del taller y nos dirigiremos hacia el sur. Recogeremos la caja de la habitación de la izquierda y saldremos a la superficie por el pasillo de la derecha, tras derrotar al centinela.

Estamos en la otra punta de la ciudad. Lo primero que haremos será subir por las cajas de la izquierda para recoger todos los anillos del tejado.

Hacia el sur, nos encontraremos con un viejo que quiere llegar a lo alto de la torre central (1). Para ello deberemos utilizar los interruptores rojos.


2

Nos volveremos a separar en cuatro. Utilizando a Tails en el interruptor del centro (es el único que puede llegar, gracias a su habilidad voladora) y a otros dos compañeros en los demás, utilizaremos al cuarto para activar el mecanismo. La idea es seguir la secuencia en su correcto orden. La luz de la derecha corresponde al interruptor de ese mismo lado. Centro es centro e izquierda es izquierda. Lógico, ¿no? Tal y como en el 'Simón', hay que acertar varias veces para activar las escaleras. Sube a lo alto de la torre y recoge los anillos.

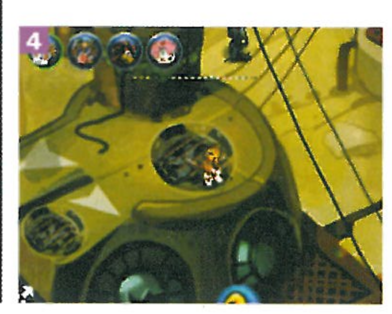



3

Utilizando a Tails, volaremos hacia la derecha para recoger huevos y anillos. Volveremos a la torre y esta vez volaremos hacia la izquierda. Por este camino encontraremos dos flechas en el suelo. Utilizaremos primero la que apunta hacia el suelo. Nos llevará hasta unos tejados en los que podremos recoger huevos y más anillos. Tendremos que volver a la torre utilizando la salida que usó Sonic y recorriendo de nuevo los subterráneos para volver al punto por donde salimos. Esta vez, sobre la torre, utilizaremos el camino de la flecha que señala a la izquierda (2).

En el tejado donde aterrizaremos habrá una entrada en el suelo. Al entrar encontraremos a Omega, el amigo de Shadow que fue desmontado por los Marauders. Será un aliado muy poderoso para nosotros y podemos incluirlo en nuestro grupo acudiendo al punto de control (sala donde empezamos la misión en Metrópolis, en los subterráneos).

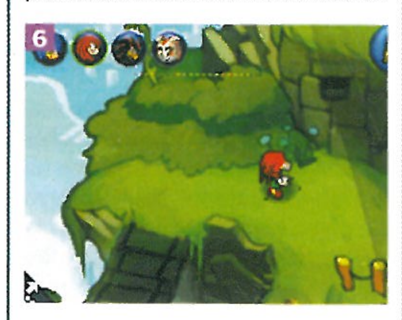
Saliendo del escondrijo de Omega nos dirigiremos hacia el norte, volando con Tails. Seguiremos el camino hasta encontrarnos con una rampa que lleva hasta una caja. En ella está


4


5

el aparato que estamos buscando y que nos servirá para acabar con los Marauders (3).

Una vez con todo, volveremos a los subterráneos para utilizar la misma salida que usó Sonic. Es en esa parte de la ciudad donde encontraremos la puerta del laboratorio de Robotnik. Una vez ahí, volveremos a controlar a Sonic. Tanto él como Knuckles deciden hacerse con el control de la nave y atacar con ella a la flota enemiga, pero son descubiertos y sus planes se desbaratan. Necesitarán

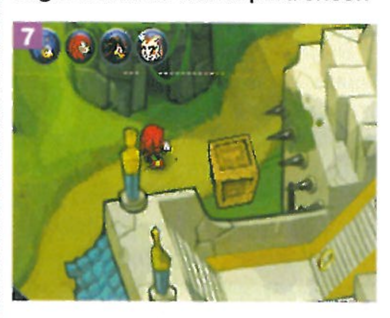

6

la ayuda de Tails, quien ha terminado el arma y se encamina hacia uno de los cañones que Robotnik tiene por la ciudad para derribar las naves Marauders.

Volveremos a la otra parte de la ciudad con el segundo equipo y subiremos a la torre. Volaremos por la izquierda, pero esta vez, en vez de utilizar los caminos de las flechas, bajaremos a la plataforma y será ahí desde donde volemos hasta el tejado del edificio sobre la salida (4). Recogeremos todos los anillos y huevos y volaremos hacia el tejado de la derecha. Conviene grabar la partida aquí y recoger los anillos de la parte de atrás del cañón antes de llegar a él, puesto que un gran enemigo nos saldrá al paso y luego no podremos recoger lo que se nos haya olvidado (5).

Una vez destruido el Robot centinela y activado el cañón, volveremos a Sonic, quien ha sido derribado por nuestra culpa.

Así pues, encontraremos tras un accidentado aterrizaje a nuestros amigos, bajo la oscura nube de humo de los restos de la flota. Recogeremos los anillos y los huevos de esa zona (utilizando el saltador de la derecha y bajando por la pared de la izquierda) antes de atravesar el puente. Entonces seguiremos de frente para encontrar un huevo (6) y volveremos para tomar el camino hacia el sur. Destruiremos las cajas de la derecha para recoger tres anillos. Seguiremos bajando hasta que, tras romper varias cajas (7), el camino nos lleve hasta las inmediaciones de la fortaleza. Recogeremos todos los objetos preciados y subiremos las escaleras. Utilizaremos el saltador y la rampa, y llegaremos hasta la escalinata del templo de Angel Island (8). Allí encontraremos a Shade y al malvado Ix.


7

Lucharemos contra sus secuaces y volveremos a tomar el control de Tails. Necesitamos volver al subterráneo para usar el teletransporte. Volveremos a la habitación de control y allí Robotnik activará la máquina que nos teletransportará a Angel Island. Sonic y su grupo tendrán que resistir un combate más, antes de que Tails llegue y active el arma. ¡Justo a tiempo! Ahora queda lo más duro: acabar con el Emperador Ix. Podremos elegir de nuevo a nuestro equipo. Lo más recomendable es contar con los más potentes: Sonic, Shadow, Knucles y Omega.


8



Capítulo 6 El sol del agujero negro



Al ser derrotado, Ix montará en cólera y huirá con la Master Emerald. Nos dejará una advertencia: ¡voy a dominar el mundo!

En ese momento, Shade comprenderá que ha sido engañada y que Ix sólo la ha utilizado para dominar la Galaxia. Sin el poder de la esmeralda, Angel Island empezará a precipitarse sobre Metrópolis. Tras el brusco aterrizaje, observaremos que algo extraño ha aparecido en el cielo. Ix se ha llevado las esmeraldas a la celda del Crepúsculo y ha abierto un portal espacial entre los dos mundos.

Robotnik propone construir un cohete para cruzar al otro lado, por lo que tendremos que recoger todas sus partes y activar la energía de Metrópolis (las estrellas del mapa nos mostrarán los generadores).

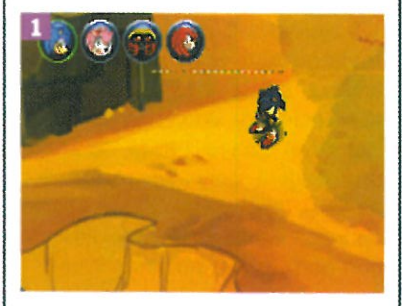
Volveremos a elegir grupo, esta vez más variado: Sonic, Knucles, Tails y Omega. Empezaremos por recoger el huevo de nuestra izquierda. Buscaremos un lugar por donde atravesar Metrópolis y encontraremos dos: uno hacia abajo, por una plataforma roja, y otro a la izquierda, donde habrá que volar. Usaremos a Tails por ese segundo camino y llegaremos a un agujero en el suelo **(1)**. Entraremos y encontraremos el primer generador. Lo activaremos y volveremos sobre nuestros pasos hasta la plataforma roja, por donde llegaremos al suelo. Una vez sobre el piso, podremos recoger los anillos de la parte derecha e izquierda del mapa, antes de ir en busca de los generadores. El camino es sencillo, no hay posibilidad de pérdida. La estrella de abajo a la izquierda señala el laboratorio de Robotnik y las dos de la derecha son los generadores. Iremos a por el situado más abajo primero y, tras activarlo, subiremos la rampa para llegar al tercero y último.

Camino del laboratorio, antes de entrar recogeremos los huevos y anillos de la parte izquierda del mapa. Una vez en el laboratorio, cambiaremos a Tails por Amy en nuestro equipo. Sólo nos falta recoger la pieza del cohete. Volveremos a la rampa cercana al tercer generador y usaremos los saltadores. Cogeremos otro huevo y entraremos por la puerta marcada en el mapa con la estrella.

Conviene grabar la partida aquí, porque el enemigo al que nos enfrentaremos es poderoso.

Una vez dentro, una réplica robótica del Dr. Robotnik nos saldrá al paso. Una vez derrotada la máquina, iremos hasta la derecha de la sala y romperemos las cajas con la ayuda de Amy. Con esto completaremos los huevos de la pantalla. Volveremos al laboratorio y nos meteremos en la nave en dirección a la celda del Crepúsculo.

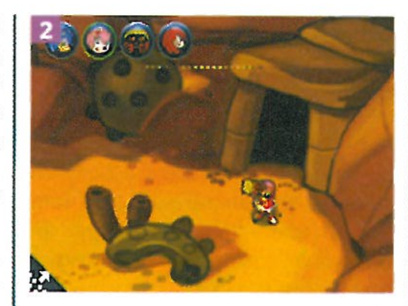
Capítulo 7 En busca de las Chaos Emeralds



Aterrizamos en un asteroide que resulta ser la colonia de los Kron, aliados de Lord Ix.

Nuestra misión será encontrar una de las esmeraldas y así usar su energía para salir de allí.

Una vez fuera de la nave, un Kron nos atacará. Son seres de piedra, muy resistentes a los golpes, por



lo que tendremos que formar un equipo potente, que sacuda convenientemente.

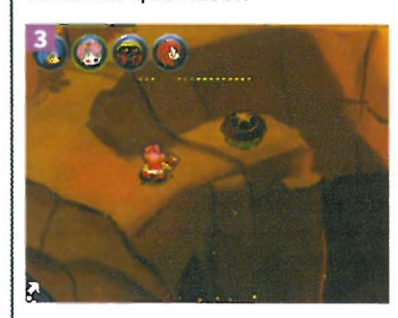
Una vez derrotado, volveremos a la nave. Rogue nos cuenta que está en una misión secreta de la G.U.N. para estudiar la tecnología alienígena. Por ello nos pide que le pasemos toda la tecnología que le saquemos a los Marauders tras los combates.

Lo primero que haremos será ir hacia la derecha, con Amy en nuestro equipo. Nos encontraremos unas cajas, ella las romperá y conseguiremos así un huevo. Tras esto correremos hacia el sur, siguiendo los anillos, hasta que nos encontremos con un Kron que nos identificará como enemigos **(1)**. Intentaremos que entre en razón, pero nos atacará. Al derrotarlo, le explicaremos que queremos ayudar a su especie contra Ix. Nos reconocerá como Sonic y nos aconsejará que vayamos a ver a su líder al norte.

En la parte inferior derecha del mapa, encontraremos un pueblo **(2)**. Una de las casas más pegadas al borde es la del historiador Néstor, el sabio. Néstor nos pedirá objetos de su tierra, Nocturnia, que están esparcidos por todas las colonias de la galaxia.

Tras esto acudiremos a la puerta de la parte inferior izquierda del mapa (señalada por una flecha). Tras la puerta encontraremos unas cajas que romperemos con Amy. Acto seguido derrotaremos al Kron, recogeremos el huevo y los anillos y cruzaremos la puerta. Cogeremos los nuevos anillos y saldremos. De nuevo conviene grabar en este punto, puesto que al cruzar la segunda puerta, los Princeps de Nocturnia nos atacarán. Una vez derrotados, seguiremos el camino de la derecha y subiremos hacia la estrella, recogiendo por el camino todos los anillos y huevos.

Una vez en la guarida del Delegado Krang encontraremos una tienda donde podremos comprar lo que nos haga falta para mejorar a los nuestros. Siguiendo el camino de los anillos llegaremos hasta el líder alienígena, quien nos explicará cómo Ix les arrebató su fábrica y les obliga a trabajar como esclavos. El Delegado nos pedirá ayuda para recuperar la fábrica y nos explicará exactamente lo que tenemos que hacer.



Primero tendremos que ir hasta la grúa, tomando el camino hacia el Norte que dejamos a las espaldas, tras la batalla contra los Princeps. Seguiremos el camino recogiendo los huevos y los anillos y una vez tengamos todo recogido, utilizaremos los saltadores para llegar a la cinta. El sistema de este mecanismo es de "ensayo-error". Situaremos a tres de nuestros personajes junto a los interruptores y dejaremos a Sonic ante la cinta. Activaremos los interruptores y haremos que Sonic corra por la cinta. Seguramente se choque ante el primer brazo mecánico. Probaremos tantas veces sea necesario hasta que los tres brazos se levanten. El interruptor de la izquierda corresponde al primer brazo, el del centro al segundo, y el de la derecha al tercero.



Una vez encontremos la posición de uno de los brazos, no hará falta modificarlo más y seguiremos con los siguientes. Cruzamos la pasarela y encontramos dos caminos. Tomaremos el de la derecha y recogeremos anillos y un huevo. Volveremos al segundo camino, bajaremos por la rampa y atravesaremos las puertas hasta la estrella del mapa **(3)**. ¡Es el generador del campo de fuerza que debemos desactivar!

Saldremos por la segunda puerta y allí nos encontraremos a unos felices Krons, que han recuperado su fábrica después de tanto tiempo. Nos comunicarán que el cristal está tras la puerta de la derecha. Tras cruzarla encontraremos la gema y los anillos que nos faltan, así como una caja.

Volveremos a la nave y si nos enfrentamos por el camino con algún Marauder, le entregaremos a Rogue los artefactos encontrados. Con todo esto, nos iremos a otro sector.



Capítulo 8 Sector Scylla

Necesitaremos a Big y a Amy en nuestro equipo para esta misión. Según salgamos, un grupo de N'rrgal atacarán nuestra nave y nos dejarán sin energía. No es necesario atacarles, puesto que son seres pacíficos. Pero cualquier acercamiento será tomado por su parte como un ataque, por lo que conviene dejarles espacio.

Los N'rrgal son seres gelatinosos, sin mucho poder ofensivo, pero que se regeneran muy rápido. En caso de confrontación tenemos que centrarnos con los cuatro personajes en un enemigo y no parar hasta acabar con él. En cuanto salgamos de la nave, un N'rrgal nos ordenará presentarnos ante su Reina inmediatamente.

Esta se encuentra al norte, pero antes de ir allí recogeremos los anillos, el huevo y la reliquia del nivel inferior **(1)**. Utilizaremos a Big para atravesar los rayos que cruzan toda la colonia. Tomaremos el camino de la izquierda de la nave y pronto llegaremos hasta la puerta que conduce hasta la reina. Nos dice que nos dará la esmeralda siempre y cuando acabemos con el nuevo arma de sus enemigos: los Zoah. Dará orden de recargar nuestra nave y nos hará partir inmediatamente hacia la colonia de sus enemigos. Antes de partir,



investigaremos la parte derecha del mapa, donde encontraremos un N'rrgal que nos pide ayuda para limpiar de unos monstruos su río de babas.

Seguiremos la cuenca del río, hasta una gruta a la izquierda. Allí descubriremos a un robot que pierde aceite, tiñendo a los animales del río con él. Tras derrotarlo, encontraremos una tabla con runas y una caja. Terminaremos la misión informando de nuestro éxito al N'rrgal. Volveremos a la nave y nos dirigiremos esta vez a la colonia Zoah. Crearemos un equipo lo suficientemente potente como para derrotar a los poderosos Zoah, eso sí, después de grabar la partida.



Y es que en cuanto salgamos de la nave, el primer enemigo atacará a machete. Para salir de ese asteroide, tendremos que robar el arma y desactivar el campo de fuerza. Nos encontraremos con varios Zoahs **(2)** dispuestos a hablar: nos comentarán que están muy preocupados por una sombra negra que les ataca.

En la parte derecha del mapa, encontraremos otro Zoah, que nos reiterará el problema con la sombra. Hay que hablar varias veces con este ser para que nos diga todo lo que necesitamos. Nos hablará de un tal Haniman que vende amuletos contra el terror de la sombra oscura. El tal Haniman está subiendo la calle de la derecha, y resulta ser un fraude que ha creado un monstruo holográficamente para poder vender sus amuletos ahora que no tiene trabajo.

Seguiremos subiendo por el mapa y recogiendo unos cuantos anillos, sin olvidar mirar en las habitaciones. Volveremos sobre nuestros pasos hasta alcanzar una puerta en la parte inferior derecha del mapa **(3)**. Al entrar apareceremos en una plataforma con un hueco y anillos.



En la parte central del mapa encontraremos varias puertas que dan paso a salas con unas cuantas cajas y anillos.

Bajaremos a la plaza e iremos a hablar con el guardián de la izquierda (donde la estrella). Le solicitaremos el desafío, pero nos señalará que necesitamos ser "ciudadanos" para tener dicho derecho. Pediremos ser ciudadano pues, y él amablemente nos conducirá a una sala.

Velozmente, en dicha sala aparecen unos guerreros a los que tenemos que derrotar. Antes de la batalla, recogeremos las cajas de los lados del ring **(4)**. Es momento de salvar, puesto que tendremos muchos enemigos y muy poderosos, a los que batir.

Una vez derrotados, el General en persona aparecerá ante nosotros. Se sentirá muy sorprendido de nuestra hazaña. Al derrotar a los anteriores enemigos, nos hemos convertido en ciudadanos, pero aun necesitamos demostrar mucho para medirnos ante el Líder de los Zoahnianos. Derrotaremos a sus súbditos y apostaremos la Gema en nuestro combate. Le derrotaremos con mayor facilidad que a los anteriores y es que, como nos reconocerá después, quería perder. Está harto de la tirania de Ix y necesita nuestra ayuda para acabar con el Emperador. Nos dará la esmeralda y convencerá a los suyos para que no nos ataquen de ahora en adelante.

A partir de ahora será un buen momento para descubrir la ciudad y conseguir los anillos y los huevos que nos falten. Volveremos a la colonia de los N'rrgal y les daremos la noticia: sus enemigos no tienen armas y fue Ix quien les hizo enemistarse y entrar en cruentas guerras.

Agradecidos por la ayuda, nos ofrecen su amistad sin amenaza de por medio; será un buen momento para recoger lo que nos quede en el escenario y aceptar una misión: (la marcada por la estrella, al norte) llevar un cargamento y protegerlo de los piratas espaciales.

Al subir a la nave hablaremos con Shadow porque parece querer desmarcarse del grupo. Con calma, volveremos a sacar su vena grupal. Durante el viaje notaremos



un golpe. ¡Son los piratas que piden nuestro botín! Son chunguillos de derrotar, por lo que habrá que elegir sabiamente los golpes especiales. Una vez derrocada la amenaza pirata, estos nos dirán que están enfrentados (a su forma, claro) contra Ix y que por ello realizan esos actos vandálicos. En agradecimiento por nuestra labor y como muestra de afecto, nos darán otra runa.

Capítulo 9 Sector Charyb

En este sector habitan los Voxis controladores de mentes. Son una especie de cerebros voladores controlados por Mente Suprema. Bajaremos de la nave y pronto nos daremos cuenta del problema. Los



Voxis no reaccionan ante nosotros. Sólo vuelan en círculos sin rumbo **(1)**. Utilizaremos este dato para recoger todo lo que podamos en cuestión de anillos y huevos chaos. Necesitaremos contar en nuestro equipo con un personaje que pueda teletransportarse, como Shadow o Shade.

Como podremos observar, el escenario está lleno de transportes, rampas y lugares aparentemente inaccesibles, pero a la tercera vuelta le encontraremos la lógica. Al utilizar la rampa del norte, uno de los seres nos advertirá del peligro que corremos en ese sector y quedará en reunirse con nosotros en su casa.

La casa de Thebes (así es como se llama el Voxis díscolo) está siguiendo la rampa del sur. Al cruzar su puerta, nos encontraremos con tres Voxis. Dos de ellos no contestarán a nuestras preguntas. Al hablar con Thebes, nos contará su plan para salvar a su especie de Mente Suprema y cómo podremos recuperar las esmeraldas. Lentamente, los compañeros Voxis comienzan a tomar un color rojizo. ¡Mente Suprema les ha localizado y ordena nuestra captura!

Huiremos de allí y observaremos que todos los Voxis anteriomente rosas han tomado un color rojizo y ahora nos atacarán con saña y barbarie. Intentaremos llegar a la plataforma inferior izquierda del mapa, donde encontraremos a Croesus, otro Voxai libre del control mental. Está muy nervioso, por lo que prometeremos ayudarle.

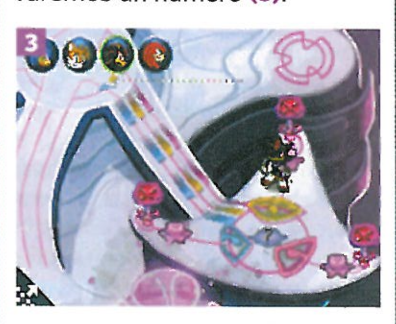
Iremos al encuentro de los Nocturnos en la plataforma del Norte. Al derrotarles apagaremos la máquina que impide escuchar las voces a los Voxis. Volveremos con Croesus, quien nos agradecerá haber liberado a su familia y a él. Por ello nos pedirá que recojamos el item del interior de la caja de la casa de Thebes. Otra runa que más tarde daremos a Néstor en Kron.

Al usar de nuevo la rampa del norte en dirección a la gran esfera rosa, un Protector de Élite de Mente Suprema saldrá a nuestro encuentro. Le pediremos amablemente la esmeralda, pero no atenderá a razones y nos atacará. Una vez derrotado, Thebes nos dará una de las esmeraldas y preparará nuestro acceso a la colonia Alpha. Antes de cruzar el vortex, nos aseguraremos que tenemos en nuestro equipo a Knuckles, Tails y Amy. Una vez configurado nuestro equipo, nos teletransportaremos **(2)**.



Siguiendo el único camino posible, iremos recolectando todos los anillos y huevos que encontremos a nuestro paso hasta llegar a la máquina que controla el muro de fuerza que mantiene a Mente Suprema a salvo. Hay que apagar esta máquina antes de enfrentarnos a nuestro enemigo.

El sistema es bastante complejo. Todo comienza al activar el interruptor central, para poder bajar la rampa. Sólo necesitaremos tres personajes, por lo que dejaremos al que sobre arriba. Existen tres interruptores con tres colores diferentes: Rojo, amarillo y azul. Colocaremos a Sonic en el azul, a Tails en el amarillo y a Knuckles en el rojo (aunque se puede hacer de cualquier forma y con cualquier personaje). Entre los tres observaremos un número **(3)**.



Con cualquiera de los personajes presionaremos el interruptor que tenemos delante y observaremos cómo una luz en el suelo se ilumina una o dos veces. La idea es presionar el interruptor de la luz iluminada una vez y dejar pasar el "turno" cuando lo haga dos. Ejemplo: se enciende el amarillo una vez. Tails presiona su interruptor una vez. Seguidamente se enciende el azul dos veces. Sonic deja pasar el turno, hasta que se ilumine otra luz una vez. El número del centro irá decreciendo hasta quedarse a cero, y el escudo de Mente Suprema caerá. Subiremos la pared con Knuckles y entraremos en la sala de nuestro enemigo. Sonic comenzará a hablar, pero sus amigos serán utilizados por los tres Voxais Supremos. Nos subestimarán y dejarán libres a nuestros compañeros para "divertirse" acabando con nosotros. ¡Ilusos! Les derrotaremos y su reino de terror acabará en nuestras manos.Una vez terminada nuestra misión en ese mundo, volveremos a Kron y le daremos a Néstor todas las runas y los objetos encontrados. Nos quedan dos esmeraldas por recuperar, pero están en Nocturnia, protegidas por un campo de fuerza especialmente potente. Necesitaremos la ayuda de nuestros nuevos amigos alienígenas para acabar con el Emperador Ix.

Capítulo 10 Asalto a la Ciudadela

Knuckles esta pensativo, dándole vueltas a la idea de hacer entrar en razón a Ix. Todos sabemos que no es posible. Nos dirigiremos a la cueva del líder Kron **(1)**. Allí nos



esperan todos los líderes de las especies de las demás colonias. Llevan años batallando, por lo que es difícil hacerse valer y entender. Sonic encontrará la solución y hará que todos trabajen como un equipo por un bien común. Así crearemos un plan conjunto, que terminará con nuestra nave dentro de Nocturnia.

El plan funciona. Pasamos, pero el escudo se cierra tras nosotros. Estamos atrapados.

Para colmo, los Gobernadores del ejército Nocturno salen a nuestro encuentro. De nuevo tendremos que dividirnos. Esta vez no hará falta pensar en la estrategia, por lo que podremos montar los grupos a nuestro gusto. Sería aconsejable que montáramos los equipos medianamente compensados, es decir, no hacer uno muy fuerte y otro muy débil, ya que cada uno tendrá que luchar por separado.

Comenzaremos con el equipo de Sonic **(2)**. Seguiremos el camino de anillos y cruzaremos el puente. Podremos evitar a los Nocturnus



o luchar contra ellos, pero hay que tener en cuenta que en este punto serán mucho más poderosos que en anteriores ocasiones. La puerta de la izquierda está bloqueada, por lo que tendremos que activar el interruptor que hay tras la puerta de la derecha. Una vez activo y tras recoger todos los anillos, volveremos a la puerta de la izquierda, ahora abierta.

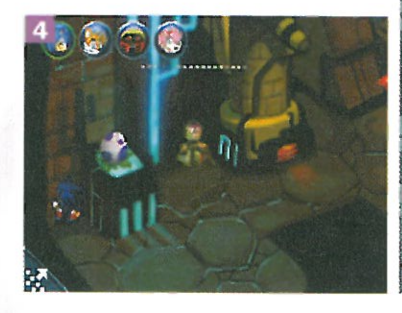
Tomaremos el control del segundo equipo. Resulta que Knuckles, que es muy cabezota y va a su bola, sigue con la idea de intentar convencer a Ix de hacer el bien y así no ser el único de su especie. Seguiremos el camino de anillos hasta un punto en el que necesitaremos volar. No podremos

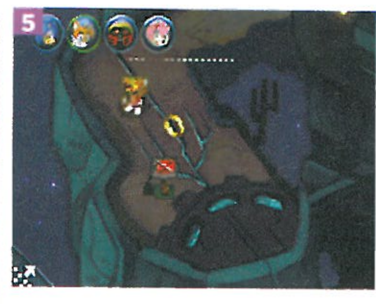


continuar por aquí, ya que hay una torreta de vigilancia que nos disparará. ¡Vaya, necesitamos la ayuda de Sonic!

De nuevo con el primer equipo, necesitaremos encontrar los controles para desactivar el campo repulsor y permitir el paso a nuestros aliados Knuckles y Shade. Usaremos el muelle para llegar hasta la cornisa **(3)**, y entraremos por donde nos indica la flecha roja. A la izquierda, si nos fijamos con atención, encontraremos un lugar para volar con Tails que nos llevará directamente hasta un huevo **(4)**.

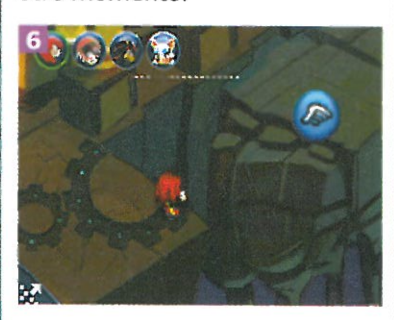
Seguiremos por el camino de la derecha, y una vez fuera tomaremos el de la izquierda. Allí encontraremos el interruptor **(5)**.





Inmediatamente después retomaremos el control de Knuckles, el cual se encargará de volar por las rampas. Antes de cruzar la puerta, iremos hacia la derecha y volaremos por el hueco para conseguir otro huevo y anillos **(6)**.

Si subimos la pared que está situada al fondo llegaremos al mismo sitio que si fuésemos por la puerta, pero en esta última tendremos una caja. De modo que volveremos a la puerta para recoger ítems y subiremos las escaleras. Una vez hayamos llegado arriba, encontraremos Centuriones Gizoid a los que tendremos que derrotar. Tras unos segundos de lucha, veremos que es imposible vencerlos y sus ataques nos derrotarán, por lo que no conviene utilizar ninguna técnica especial. Las reservaremos para otro momento.



Volviendo a tomar el control de Sonic, necesitaremos encontrar algo que nos ayude contra los poderosos Gizoid. Existen varios guardianes inactivos. Bajaremos la rampa que se encuentra a la derecha, cruzaremos la puerta y encontraremos uno de esos androides en la sala **(7)**. Volveremos sobre nuestros pasos para dar con los cuatro Gizoids inactivos, y Tails, descubrirá la forma de inhabilitar su campo de fuerza.

Desactivada su barrera protectora, volveremos a tomar el control de Knuckles. En esta ocasión, derrotaremos a los guardianes con mayor facilidad, ya que sus escudos han desaparecido.

Usaremos los saltadores para dirigirnos hacia la puerta situada a la derecha. Recogeremos todos los anillos de esta parte y volveremos para subir la pared. Allí nos encontraremos con Scylla.

Tomaremos de nuevo el control de Sonic. Saldremos de la sala y nos dirigiremos a la rampa cercana al interruptor, que antes dejamos atrás. Recogeremos el huevo y usaremos las escaleras. Tras recoger los anillos, usaremos la nueva rampa y llegaremos hasta una puerta.

Tras ella... Charby nos espera. Hemos llegado a su guarida y tenemos que luchar bajo sus condiciones, esto es, bajo el agua. Necesitaremos recorrer el pasillo, encontrando bolsas de aire para no morir ahogados **(8)**.



Nuestras técnicas no funcionarán bajo el agua, por lo que intentaremos rehuir las confrontaciones en la medida de lo posible. Si seguimos hasta el fondo del pasillo, encontraremos un huevo. Volveremos y tomaremos el camino de la derecha. En la sala, nadaremos de frente y a la derecha para encontrar otro huevo. Volveremos a la sala y nadaremos hacia la izquierda y hasta una puerta. En esta nueva sala encontraremos la querida esmeralda, pero claro, allí estará Charby para que la cosa no sea tan fácil... Y es que bajo el agua no seremos rival para él. Tomaremos el control de Knuckles y nos enfrentaremos a Scylla. La clave estará en protegernos de sus ataques y utilizar correctamente los nuestros.

Tras derrotarlo, cruzaremos la puerta, recogeremos los anillos, el huevo y la caja y abriremos las compuertas para vaciar de agua el conducto de Charby. Esta vez, con nuestros poderes activos, derrotaremos a nuestro enemigo y recogeremos la esmeralda. De nuevo con Knuckles, nos subiremos al tejado de cristal del edificio. Cuando el camino se bifurca, tiramos todo recto para recoger un huevo y luego volvemos para tomar el de la izquierda y subir la pared **(9)**. Llegaremos hasta una pared, donde debería estar la puerta de entrada a los aposentos de Ix. No hay nada... ¿o sí? Seremos transportados directamente ante Ix. Tails estará preocupado al no



recibir ninguna señal de nuestros amigos, pero ahora no podemos ocuparnos de ellos.

Recorreremos andando el camino que antes habíamos hecho nadando y llegaremos hasta un ascensor **(10)**. Justo después, alcanzaremos las puertas de Ix. Antes de cruzarlas, conviene darse una vuelta a izquierda y derecha para recoger todo lo que nos quede, poner a nuestros amigos a tope de vida y poder, y ya de paso... salvar la partida, que para es gratis.

Una vez dentro, encontraremos a Knuckles hablando con Ix **(11)**. El dichoso emperador seguirá empeñado en "vendernos" su supuesta verdad: que no es un tirano, sino un producto de la maldad del mundo en el que vive, bla bla bla... Knuckles no se deja convencer, de modo que ¡preparémonos para la batalla por la Master Emerald!

En el combate, Ix tiene dos compañeros a cada lado que se encargarán de recargarle la salud al final de cada turno. Eso es algo que, lógicamente, no nos viene



nada bien. Nuestra estrategia consistirá en centrarnos en Ix e intentar bajarle hasta los 800 puntos. Una vez que llegue a esa cantidad de vida, seguiremos con Sonic, mientras Knuckles intentará hacer lo imposible por coger la Esmeralda.

Elegiremos otro equipo y le quitaremos la armadura a Ix, que mandará a dos Gizoid contra nosotros. Como dice el refrán: "Mejor



de aquí huyó que aquí murió": escaparemos de ellos saltando los orbes negros. ¿Ahí acaba la cosa? Pues va a ser que no...

La batalla final será manejando únicamente a Sonic por lo que necesitaremos tener un buen control del puntero (ya estarás entrenado) para defendernos y atacar. Hay que aprender de memoria todos los movimientos que debemos seguir para frenar sus ataques. Si nos consigue vencer, no pasa nada. Es una cuestión de práctica. Una vez derrotado (porque lo derrotaremos) seremos testigos del sorprendente final. Después de que terminen



los créditos, podremos volver a empezar una nueva partida, y en caso de que nos hubiésemos olvidado algunos anillos, huevos chaos, o no hubiéramos completado alguna misión, esta será nuestra oportunidad para repartir aquellos hoyos que nos falten.

Una vez que consigamos todo, sólo podremos pensar en una cosa: ¡Hasta pronto, Sonic!

GOLPES RECOMENDADOS

Tienes que gastar sabiamente los puntos que recibes al subir de nivel. Las técnicas que te recomendamos a continuación son las más prácticas, así que intenta actualizarlas más a menudo que las otras.

SONIC




- **Patada hacha:** fácil de ejecutar y casi siempre efectiva.
- **Tormenta granizo:** necesitas a Knuckles, Tails y Amy. El efecto es devastador.
- **Bola rápida:** si no tienes los personajes anteriores equipados, usa este golpe.

AMY



- **Golpe bajo:** es el más básico de Amy para atacar.
- **Echar el tarot:** los malos fallan sus ataques. Es una técnica ideal para grandes grupos de enemigos.
- **Ciclo de vueltas:** si también tienes equipada a Cream, generarás un ataque fortísimo.

TAILS



- **Escáner:** con este arma puedes detectar puntos débiles de enemigos para que tu grupo les haga más daño.
- **Robomédico:** es el mejor aparato de Tails. Con él recargas la vida y la magia de un aliado durante varios turnos seguidos.

ROUGE



- **Tormenta de joyas:** este hechizo se lanza contra todos los enemigos, traspasando incluso las armaduras.
- **Saquear:** con esta acción podrás robar ítems a tu rival como raíces saludables, chuches guays, e incluso anillos vitales.

BIG



- **Ariete:** ataque individual, el más poderoso de los que puedes encontrar en un aliado.
- **Lluvia de ranas:** ataque masivo contra todos los objetivos rivales.
- **No hay dolor:** regenera el 30% de tu vida durante 3 rondas.

KNUCKLES



- **Gancho:** ataque individual muy efectivo y bastante simple de ejecutar.
- **Puñetazo terremoto:** puede ser combinado con un 'chaos' de tierra para generar un golpe devastador.
- **Bocata de nudillos:** necesitas a Sonic y a Amy.

CREAM



- **Refrescar:** los aliados recuperan varios 'PP'.
- **Sanar:** los aliados recuperan varios 'PS'.
- **Curar:** desaparecen los efectos negativos en los aliados.
- **Revivir:** revive a un aliado con unos pocos 'PS'.

EGGMAN



- **Bombardeo:** Eggman no tiene muchos movimientos especiales, pero éste resalta sobre los demás. En el capítulo 5, usando sólo este ataque, eliminarás grupos enteros de robots con un único golpe. De modo que ya sabes, recarga su 'PP' tanto como puedas.

SHADOW



- **Lanza chaos:** el golpe más sencillo y equilibrado de Shadow. Úsalo contra enemigos fuertes.
- **Ataque atómico:** se hace junto a Sonic y a un 'chaos' eléctrico. Si lo tienes, crearás un torbellino espectacular de una potencia brutal.

OMEGA



- **Cañón de rayos:** una de las armas más poderosas del juego.
- **Metralleta:** repetidos golpes que serán más poderosos si haces bien la combinación.
- **Lanzallamas:** si quieres tostar a varios blancos a la vez, éste es tu arma.

SHADE



- **Frenesí cortante:** no sólo quitas vida al enemigo, sino que, a modo de vampiro, recuperas la tuya.
- **Caída de hojas:** junto a Sonic. Es más poderoso que el anterior y, además, penetra las armaduras de tus rivales.



¡POR EL PODER DE LA LUZ!

Final Fantasy III

Una historia mágica, un hechizo invencible, eres la esperanza del mundo y tu única salvación está en la luz. ¡Sé el más poderoso Guerrero de la Luz!

Info extra

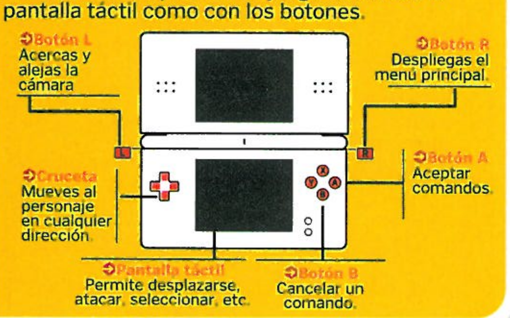


- **Tipo de juego:** RPG
- **Niveles:** 9 niveles
- **Modos de Juego:** Historia, multi.
- **Extras:** Intercambio de items online
- **Tipo de Guía:** Paso a paso
- **Esta guía contiene:**
  - Tablas
  - Consejos
- **Dificultad:** Jugones
- **Hemos acabado el juego en:** 40 Horas
- **Habilidades:** Magia y ataques

Jugadores expertos de RPG

CONTROLES DEL JUEGO

Controlas los aspectos del juego tanto con la pantalla táctil como con los botones.



NORMAS Y CONSEJOS

Luneth, Arc, Refia e Ingus son los Guerreros de la Luz, personajes principales de esta magnífica aventura, rescatada por la DS del baúl de los grandes RPG.

Básicamente se trata del mismo juego que nos conquistó en la versión para Super Nintendo, pero con una mejora bastante significativa en el apartado gráfico y musical. Un diseño impecable de personajes, escenarios, mapas... Un control mucho más sencillo e intuitivo que nunca, gracias al puntero. Y una duración (más de cuarenta horas) que, junto a una jugabilidad de vértigo, te garantiza horas y más horas de diversión; te lo podemos asegurar.

Los Menús

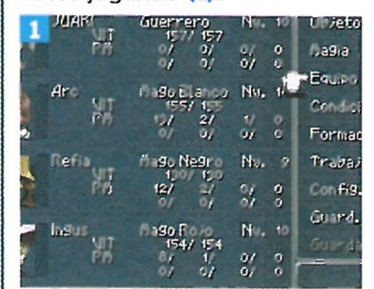
A tu disposición tienes tres tipos de menús: principal, juego y batalla.

MENÚ PRINCIPAL:

Aparece nada más arrancar el juego. En él puedes empezar nueva partida, cargar otra o comenzar un multijugador.

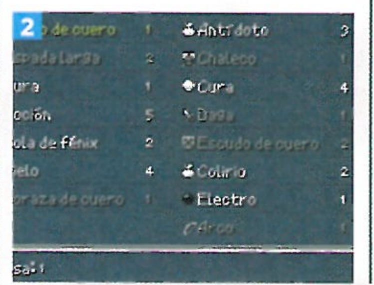
MENÚ DE JUEGO:

Aparece en la esquina superior derecha de la pantalla, una vez estés jugando (1).



Apartados:

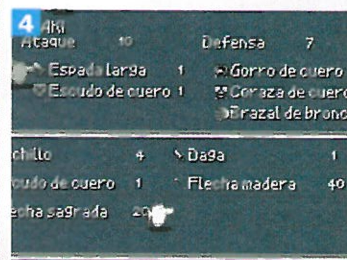
Objetos (2): Aquí se almacenan todos los elementos que vayas encontrando o comprando a lo largo de la aventura (pociones, hechizos, armas, defensas).



Magia (3): Aquí podrás ver todo el repertorio de hechizos que tienes a tu alcance. A lo largo del juego irás consiguiendo nuevos hechizos, que tendrás que aprender a utilizar pulsando sobre el comando 'Aprender' del menú de magia, en la parte superior de la pantalla.



Equipo (4): En esta sección podrás equipar a tu personaje atendiendo a los apartados de defensa y ataque.



Condición: Aquí te informarán del estado en que se encuentra tu personaje en todos sus



OBJETOS

Objeto	Definición	Objeto	Definición
Poción	Repone 50 puntos de VIT.	Ultrapoción	Repone 500 puntos de VIT
Antídoto	Cura el estado de veneno	Colirio	Cura el estado de ceguera
Hierba de eco	Cura el estado de mudez	Aguja de oro	Cura el estado piedra
Beso de doncella	Cura el estado rana	Mazo	Causa o revierte el "estado mini"
Cola de Fénix	Resucita a un amigo	Elixir	Repone al máximo la VIT y los PM
Pan de Gnomo	Abre el mapamundi	Llave mágica	Abre puertas cerradas
Verduras Gysahl	Pueden ser usadas para atraer algo	Ira de Zeus	Causa daño de elemento Rayo
Trozo de bom	Causa daño de elemento Fuego	Escama de Lamia	Causa el estado Confusión
Licor de Baco	Aumenta la velocidad de ataque	Suspiro de ángel	Cura todos los estados alterados
Sello de silencio	Causa el estado de mudez		

niveles: experiencia, nivel, nivel de trabajo, fuerza, agilidad, energía, mente, espíritu, ataque, defensa, defensa mágica, puntos de vida, puntos de magia, así como los puntos de experiencia que te faltan para llegar al siguiente nivel.
Formación: En este apartado puedes cambiar el lugar en el que se encuentran tus personajes dentro del menú.
Trabajos: Aquí puedes elegir el tipo de trabajo para cada uno de los personajes que controles, atendiendo a la misión en la que te encuentres.

Configuración: Aquí personalizas tu forma de jugar. Aspectos como la velocidad del texto (lenta, normal, rápida), Cursor (automático, memorizar), movimiento automático (andar, correr), y mano con la que juegas (izquierda o derecha)
Guardado rápido: Esta opción puedes utilizarla si necesitas apagar la consola en cualquier momento. Ten en cuenta que el guardado se pierde si en el menú principal eliges NUEVA PARTIDA o CARGAR PARTIDA. En este caso deberás elegir CONTINUAR.

Magias

Magia Blanca	Definición	Magia Negra	Definición
Cura	Repone vitalidad	Hielo, Hielo+ y Hielo++	Causa daño de elemento Hielo
Minimalia	Causa o revierte el estado Mini	Piro, Piro+ y Piro+++	Causa daño de elemento Fuego
Mapa	Abre el mapamundi	Electro, Electro+ y Electro+++	Causa daño de elemento rayo.
Pura	Cura el estado Veneno	Tiniebla	Causa el estado Ceguera
Aero	Causa daño de elemento Aire	Toxis	Causa el estado Veneno
Omnicura	Repone una gran cantidad de vitalidad		
Teleporta	Teletransporta al grupo al aire libre		
Luz	Cura el estado Ceguera		
Libra	Muestra los puntos débiles del enemigo		

Guardar: Solo podrás utilizar esta opción cuando estés dentro del mapa general, fuera de mazmorras, ciudades, castillos, etc.

MENÚ DE BATALLA:

En este menú (5) aparecen las distintas opciones de combate a las que puedes optar: según el enemigo que derrotar, tu nivel, vitalidad y puntos de magia.



Estas son las opciones de batalla. Recuerda que variarán según el trabajo de tus personajes:

Atacar: Movimientos físicos donde no gastas puntos de magia, ya que los ataques se utilizan con las manos desnudas o bien con algún tipo de arma.
Ráfaga (solo Ranger): Con esta opción puedes propinarle a tu enemigo una buena ración de golpes directos.
Ímpetu (solo Guerrero y Caballero): Realizas ataques rápidos y efectivos contra tu enemigo.
Magia: Opción para usar algún hechizo.
Pirarse (solo Ladrón): Para huir estrepitosamente.
Robar (solo Ladrón): Para robar objetos a tus oponentes.
Estudiar (solo Erudito): Para averiguar los puntos débiles de tu adversario.
Defender: Si eliges esta opción, el personaje en vez de atacar se protege y de esta manera sufre menor daño.
Objeto: En este caso puedes usar pociones, armas y hechizos especiales.
Equipo: Entra aquí por si quieres cambiar ciertos elementos de algún personaje.
Avance: Te sirve para dar un paso al frente.
Atrás: Lo mismo, pero para dar un paso atrás.
Huir: A veces será la mejor opción que encuentres.

ARMAS Y PROTECCIÓN

- **Daga Flamígera:** Causa daño de elemento Rayo. Ataque 23
- **Tyrfing:** Ataque 28
- **Sable Serpentino:** Causa daño de elemento Rayo. Ataque 25
- **Espada de Reyes:** Ataque 50
- **Bastón de Fuego:** Lanza hechizo Piro. Ataque 20
- **Vara de Mitrilo:** Ataque 12
- **Gran arco:** Ataque 18
- **Flecha Madera:** Ataque 6
- **Flecha Férrea:** Ataque 12
- **Garra Letal:** Ataque 34
- **Escudo de hielo:** Protege de algunos estados. Defensa 6
- **Yelmo de Mitrilo:** Defensa 4
- **Chaleco:** Defensa 1
- **Coraza de Mitrilo:** Defensa 10
- **Coraza Gélida:** Defensa 20
- **Brazal de Mitrilo:** Defensa 2
- **Yelmo de Hielo:** Defensa 10
- **Brazal de Mitrilo:** Defensa 2
- **Sable Espectral:** Ataque 15
- **Salamandra:** Espada con daño de elemento Fuego. Ataque 30
- **Sable Sanguis:** Absorbe puntos de VIT. Ataque 55
- **Sable Gélido:** Causa daño de elemento Hielo. Ataque 32
- **Bastón de Hielo:** Lanza el hechizo Hielo. Ataque 20
- **Arco:** Ataque 10
- **Arco Rúnico:** Ataque 42
- **Flecha Sagrada:** Causa daño de elemento Sacro. Ataque 8
- **Puño Sónico:** Ataque 28
- **Escudo de Mitrilo:** Protege contra algunos estados. Defensa 3
- **Gorro de cuero:** Defensa 1
- **Yelmo protector:** Defensa 6
- **Coraza de cuero:** Defensa 3
- **Túnica de mago:** Defensa 13
- **Guantes de Mitrilo:** Defensa 3
- **Brazal de Bronce:** Defensa 1
- **Malla Ígnea:** Defensa 21

Consejos y sugerencias



1

Intenta siempre alcanzar un nivel aceptable antes de entablar una batalla (1). Si te eliminan en los primeros combates de una mazmorra, sal de ella y busca en un escenario anterior combates con enemigos menores. Ve cogiendo experiencia, sube de nivel un par de veces y vuelve a entrar en la mazmorra. De esta forma será más fácil acabar con tus enemigos y gastarás menos puntos de vida y magia. Haz lo mismo con los jefes finales. Cuando intuyas que el jefe final se acerca, sigue luchando contra bichos menores y coge experiencia. Si te quedas sin puntos de magia, no dudes en volver al poblado más cercano para recuperarte y regresar con más fuerza a la batalla. Puede parecer una pérdida de tiempo, pero en realidad es justo al contrario, ya que recuperas tiempo al no tener que volver a cargar la partida.

Equípate correctamente antes de cada misión, teniendo en cuenta la necesidad del trabajo de cada personaje. Y sobre todo hazte con pociones de sobra: colirios, antídotos, etc, que luego te harán buena falta. Sobre todo es interesante conseguir un gran número de ultrapociones, ya que son las que te proporcionan más puntos de vida.



2

Observa bien a tu enemigo y su entorno, ya que te darán pistas sobre su punto débil (2) y, por consiguiente qué hechizo u ataque debes usar contra él. Si tienes dudas usa el hechizo 'Libra' o el trabajo de 'Erudito' para conocer la debilidad de tus oponentes.

Cuando veas que el combate es innecesario, intenta huir. Es más interesante que enfrentarte a un enemigo mayor que puede acabar con tu equipo.



3

Los Trabajos

Los trabajos (3) dependen del tipo de habilidades especiales que quieres otorgar a los distintos miembros de tu equipo. Los principales son:

Mago Blanco: Se especializan en la magia curativa; no poseen una gran fuerza física pero su fuerza de voluntad es muy poderosa.

Mago Negro: Especializados en la magia de ataque. A pesar de su imagen amenazante, también pueden recibir algún que otro golpe.

Mago Rojo: Pueden usar ambas magias, pero sin especializarse en ninguna de ellas.

Aprendiz: Es el primer tipo de trabajo con el que te encuentras. No está especializado en nada concreto, pero puede aprender todo tipo de habilidades.

Monje: Su aspecto lo dice todo. Está especializado en ataques físicos, sin armas.

Guerrero: Especializados en ataques e impactos físicos, por medio de todo tipo de armas.

Ranger: Al igual que el guerrero, es capaz de hacer ataques físicos directos causando grandes daños.

Caballero: Es prácticamente igual que el guerrero pero con un aspecto más cuidado y algunas diferencias en el equipo.

Ladrón: Especialista en huidas rápidas y en robar objetos del enemigo.

Erudito: Muy útil si quieres saber la debilidad de algún enemigo, ya que es su especialidad.

Geomante: Con él, tu personaje podrá estudiar el terreno y atacar al enemigo según el entorno en que esté, y su debilidad.



CAPÍTULO A CAPÍTULO

Prólogo

Estamos justo al comienzo del juego. Nuestro héroe, Luneth, ha caído en una especie de cueva. No reconoce el lugar y para colmo es incapaz de recordar nada. Tu objetivo es salir de la cueva cuanto antes, sano y salvo (1), y es lo que te vamos a contar.



1

Tu única arma es un cuchillo, con el que tendrás que acabar con tus primeros enemigos, en su mayoría



2

Goblins (2) . Después, continúa hacia el norte de la caverna, y encontrarás dos cofres: uno con un 'Escudo de Cuero', y otro con una 'Poción'. Sigue en esa misma dirección y a la izquierda te toparás con una roca sospechosa (3).

Lo que tienes que hacer es señalarla con el puntero y se abrirá un muro, que te dejará el paso libre. Te encuentras con otro cofre con una 'Espada Larga', equípate con ella y continúa. Sube las escaleras que ves a la derecha y entra por la puerta. Gira a la izquierda y podrás abrir otro cofre que contiene un objeto mágico: 'Aire Antártico'. Gira



3





a la derecha y, tras otro combate, podrás abrir otro cofre que contiene una nueva poción. A continuación sigue hacia el norte y te enfrentarás contra un 'Ojo letal' y un 'Carbúnculo' (4). Continúa y tras recoger la poción del siguiente cofre, sigue sin detenerte hacia la derecha. Continúa combatiendo hasta que llegues a otro cofre con 'Aire Antártico', sigue y te encontrarás con un manantial



(5). Que sepas que al acercarte a los distintos manantiales que te encuentres, recobrarás totalmente tu vitalidad y tus puntos de magia. Dicho esto, gira hacia el oeste y sube las escaleras, para acceder al mapa. Deja la cueva y te enfrentarás a una 'Geotortuga' (6). Para derrotarla, utiliza las pociones de 'Aire Antártico' que recogiste antes.



Una vez hayas acabado con tu enemigo, sube al altar. En ese momento un misterioso cristal te dirá que eres el Elegido para acabar con la Oscuridad, y que hay otros como tú a los que tendrás que encontrar, y junto a ellos, restablecer la luz en el mundo .

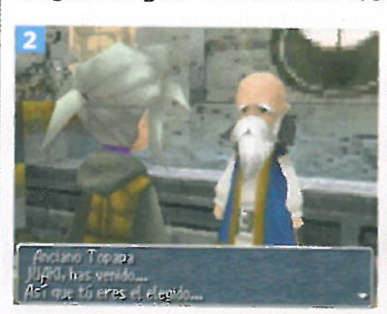
Capítulo 1: Pueblo de Ur



Una vez fuera de la cueva y situado en el mapa (1), dirígete hacia el pueblo. Camina hacia la posada, donde puedes descansar y reponer tus puntos de vitalidad y magia, y además comprar objetos.

La posada no es el único sitio que te proporciona útiles para las distintas misiones, también encontrarás otras, como una 'Armería', que te suministrará armas; una 'Escudería', que te facilitará elementos de protección y defensa; y una 'Casa de Magia', para conseguir hechizos y pociones mágicas.

Una vez hayas descansado ve hacia la derecha. Al cruzar los árboles, te encontrarás con una anciana que te dejará coger las pociones de su pozo. Cuando salgas, dirígete a la casa de los



ancianos, y allí habla con el anciano Topapa (2). Este abuelete te contará parte de la historia del continente flotante en el que te encuentras. Y te explicará, además, que tú eres el Elegido para salvarlos.

Tras despedirte del anciano, dirígete al noroeste, y cruza un camino rodeado de árboles para encontrar a Arc (3). Al principio huirá asustado. No pasa nada, lo volveremos a encontrar.

Al norte del poblado, después de eliminar a un enemigo, hallarás la casa de un anciano, donde puedes encontrar pociones. Para ello acerca la cámara, pinchando con el puntero en la esquina superior izquierda, y así podrás ver los



objetos brillantes. En su interior se encuentran pociones y, en este caso, dos 'Antídotos'. Acércate a la vela que te encuentras a la derecha y aparecerá un pasadizo que, a su vez, da a una escalera. Sube por ella al piso superior y encontrarás 5 cofres con: 'Cura', 'Colirio', 'Espada Larga', 'Daga' y 'Cola de Fénix' (4). Sal del pueblo y dirígete hacia el sur, a un poblado al este de un pequeño desierto.



Capítulo 2: Kazus

Nada más llegar a este nuevo pueblo, te encuentras con Arc, que se te une al grupo (1). Entra en el poblado e investiga un poco, descubrirás que si pasas a cualquier tienda no podrás comprar nada.





Resulta que todo el mundo ha sido convertido en fantasma por un malvado mago llamado Jinn.

A la izquierda de donde se encuentran todas las tiendas, hay una cabaña con una manantial en su interior. Allí podrás recuperar tus puntos de vitalidad y magia. Sube hacia el norte y entra en la posada. Un fantasma llamado Cid (2) te contará todo sobre la maldición, y te dará el truco para acabar con ella: conseguir un 'Anillo de Mitrilo'.

Nueva misión en la que, para ayudarte a viajar por el mapa con soltura, Cid te cederá su aeronave. Para conseguir el anillo, camina hacia una cabaña que hay más al norte, y habla con el herrero Takka (3). Te explicará que no puede forjar un anillo mientras siga siendo un fantasma, y que, además, necesita la ayuda de su hija, en paradero desconocido.



Sal del pueblo y dirígete al desierto, allí encontrarás la 'Aeronave' y a Refia (4), hija de Takka, que se unirá a nuestro grupo. Pincha sobre el timón y podrás volar con tu aeronave. Vuela hacia el oeste y entra en el castillo.





Capítulo 3: Castillo de Sasune

Al llegar habla con Ingus, el Guardián de la Fortaleza (1). Te dará permiso para entrar al castillo, y concertará una audiencia con el rey. Te darás cuenta que, a excepción de Ignus, el resto de habitantes del castillo también están hechizados, justo como está ocurriendo en Kazus.



Tras la puerta principal, a la izquierda, puedes descansar y recuperarte en las camas, y si sigues recto podrás encontrarte con el rey (2). Te dirá que el anillo no está en sus manos, si no en las de su hija, la princesa Sara, secuestrada por el malvado Jinn en el interior de una cueva. Para que la búsqueda sea más efectiva se te une al grupo Ignus. Ya sois tres, la cosa mejora.

Baja dos pisos y a la derecha verás que el muro es distinto a los otros, hay un hueco de acceso, atraviésalo y sube las escaleras. Luego ve hacia la izquierda y



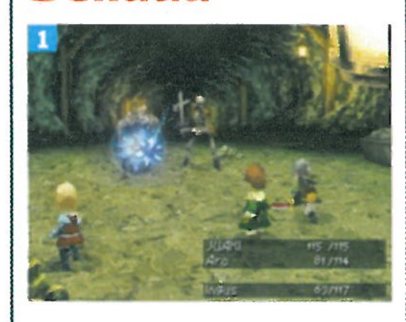
encontrarás dos cofres, uno con un "Escudo de Cuero" y otro con el hechizo "Hielo". Haz que tu mago negro o rojo los aprendan. Después baja las escaleras, sigue hacia el sur, baja otros tantos escalones y encontrarás dos cofres con 2000 Guiles, sigue bajando y hallarás otro manantial sanador. Haz lo mismo pero a la derecha del segundo piso y encontrarás un cofre con "Cola de Fénix". Ahora, dirígete a la entrada del castillo y ve hacia la torre de la derecha, donde están los aposentos de la princesa Sara. Allí recoge el 'Arco' las 'Flechas de Madera', y las distintas pociones de los cofres que



hay. Camina hacia la torre de la izquierda, donde te enfrentarás contra varios enemigos, en su mayoría zombies (3), recoge las 'Flechas Sagradas' de los cofres y termina con tu primer jefe final, el terrible Griffo. La mejor estrategia para vencerlo es usar el hechizo 'Hielo' contra él. Después de acabar con tu enemigo, dedícate a buscar combates para coger experiencia y subir de nivel antes de volver a Kazus y entrar en la cueva (4).



Capítulo 4: La Cueva Sellada



Sal del castillo y, una vez en la superficie, dirígete hacia el norte. Justo tras un lago encontrarás la cueva. Camina todo recto hacia el sur y deshazte de tus enemigos (1), coge la poción que hay en el cofre y vuelve hacia el norte; a continuación gira hacia la derecha y sigue recto. Te encontrarás un cofre con el hechizo 'Cura'; haz que lo aprenda tu mago blanco, te será de gran ayuda. Vuelve hacia el sur y baja las escaleras hacia la siguiente zona. Coge el contenido del cofre a tu izquierda, y ve hacia la derecha, verás una calavera en





el suelo. Acércate con la cámara y pincha con el puntero sobre ella: abrirás un pasadizo. Entra y te darás de bruces con la princesa Sara (2), que se unirá a tu equipo temporalmente.

La princesa te seguirá y te ayudará en el combate (3), y podrás hablar con ella pulsando el botón 'Y' o bien pinchando sobre el bocadillo de la parte inferior derecha de la pantalla. Baja al siguiente nivel, sigue hacia el sur, coge 'Aire



Antártico' del cofre y vuelve hacia el norte por el camino de la izquierda. De nuevo gira a la izquierda y continúa bajando. Coge la poción de 'Colirio' del cofre y sigue a la izquierda. Baja hacia el sur, luego a la derecha y lucharás contra Jinn (4). Sara intentará derrotarlo con el anillo, pero será en vano, así que habrá que luchar. Como Jinn es "alérgico" al frío, lánzale 'Aire Antártico' y el hechizo 'Hielo'. A



veces la princesa lanzará hechizos contra tus enemigos para ayudarte. Una vez acabes con Jinn, Sara, ayudándose del poder del anillo, lo encerrará en el lugar más recóndito y profundo de la cueva (5).



Tras el combate, un misterioso poder hará que tu grupo desaparezca, para despertar un instante después en el interior de la cueva del cristal. Allí será bendecidos con el poder de la luz (6).



Dirígete hacia el norte y sitúate sobre el círculo luminoso, así volverás a la superficie. Tu equipo se convertirá en 'Guerreros de la Luz', gracias al poder del cristal, de forma que podrás optar por diferentes trabajos, en los cuales serás aprendiz al principio. Y aunque no sean muchos por ahora, irán apareciendo según aumentes tu nivel. Puedes acceder a ellos a través del menú principal, elige bien y según la estrategia que quieras seguir en la aventura.

Vuelve al castillo, y aprovecha para luchar con unos cuantos 'licántropos' y 'avispas asesinas'



por el camino para ir cogiendo experiencia. Acompaña a la princesa al manantial del castillo, donde purificará el 'Anillo de Mitrilo', con lo que desaparecerá la maldición, liberando del estado fantasmal a los habitantes del castillo y de



Kazus. Posteriormente habla con el rey (7), que te obsequiará con una canoa mágica plegable. Recuerda que no la utilizarás hasta el final de la aventura.

Vuelve a Kazus para que Rafia se encuentre con su padre (8). Una vez allí ya puedes comprar lo que quieras en las distintas tiendas. Ve a la posada y Cid se unirá al grupo, pidiéndote que lo lleves a Canaan. Luego ve a casa de Takka (9), el herrero, al que Cid pedirá que construya un 'Ariete de Mitrilo' para colocárselo al barco y así poder romper la roca que impide el paso hacia Canaan.

La roca se encuentra a la derecha del desierto, en la superficie. Dirígete hacia ella y chocarás automáticamente, dejando la aeronave inservible. Entra en Canaan.



Capítulo 5: Canaan, La Cima del Dragón, y Tozus (la Ciudad de los Gnomos)

Acompaña a Cid a su casa, y encontrarás a su mujer enferma en la cama. Ante semejante panorama, no te quedará otra que ayudarla. Ve hacia el norte de la ciudad y métete en el río, luego baja y encontrarás un cofre con 'Elixir'. Vuelve a casa de Cid y cura a su mujer aplicando la poción.

Como gesto de agradecimiento, Cid te invitará a bajar a su antiguo hangar, donde encontrarás cantidad de cofres y objetos. Sal del hangar y entra en la casa que hay junto a la posada. Allí, un pueblerino te contará que junto al pueblo hay una montaña en la que habita un dragón que tiene secuestrado a Desch, el joven enamorado de una guapa aldeana.



Sal de Canaan y verás que justo a la derecha del poblado se encuentra la cima del dragón (1). Entra en ella y dirígete hacia



la izquierda. Sigue el camino de la cuesta y luego baja hacia la derecha. Continúa bajando la cuesta y encontrarás un cofre con 'Cola de Fénix'. Si subes un poco a la derecha en ese momento, te encontrarás otro cofre con el hechizo 'Aéreo'.

Continúa bajando y sigue recto hacia la izquierda: hallarás otro cofre con 'Aguja de Oro'. Acto seguido, el rey de los dragones, Bahamut (2), te secuestrará y te llevará hasta su nido. Allí te encuentras con Desch (3), que



está en un estado de confusión y sin un ápice de memoria. De repente aparece el dragón, así que pulsa L y R a la vez para escaparte del nido.

Desch te obsequiará con el hechizo 'Minimalia' y se unirá temporalmente a tu grupo. Ya en la superficie, camina hacia el norte y te encontrarás en la 'Arboleda de la Curación' (4). Entonces un gnomo te contará que si quieres entrar en la ciudad de Tozus tendrás que menguar tu tamaño usando el hechizo 'Minimalia'.



Si no tienes suficiente vitalidad y puntos de magia, ve al manantial que se encuentra más arriba para recuperarte. Haz que tu mago blanco aprenda 'Minimalia', y aplica el hechizo a todo tu equipo para que sean muy pequeños, tamaño gnomo.

Sal de la arboleda y una vez en la superficie dirígete a la zona con arboles más al sur: entrarás en Tozus. Allí, cura al Gnomo Doctor Shelco (5), que como recompensa abrirá un pasadizo en su propia



casa. Atraviésalo y llegarás a la Cuenca de Miralka (6); sal de la mazmorra siguiendo el camino. Cuando salgas a la superficie, vuelve a usar el hechizo de 'Minimalia' para recuperar el tamaño natural de todo el equipo y métete en la Base Vikinga que se encuentra un poco más al norte.



Capítulo 6: Base Vikinga, Templo de Nepto, y Gruta de los Gulganos

Entra y verás a tu izquierda a un vikingo durmiendo. Justo frente a la cama, a la derecha, hay un pasadizo secreto que te llevará hasta un cofre con una 'Daga Flamígera': equípala a tu guerrero.

Sigue el camino hasta hablar con uno de los vikingos, que te contará que Nepto, el Dragón Marino, despertó y hundió toda su flota de barcos. Después tendrás que buscar a Erik (1) para que te indique dónde se encuentra el templo de Nepto.





Junto a las escaleras se localiza la posada, donde por un módico precio podrás descansar y recuperar fuerzas. Sube por las escaleras y luego ve hacia la derecha. Sube otras y habrás llegado.

Sal de la base. Habrás llegado a un nuevo mapa, a la izquierda está el barco. Pero no navegues porque podrías enfrentarte al Neptodragón (2), que te destrozará. Así que en lugar de eso sigue hacia el noroeste y entra en el templo de Nepto. Una vez dentro, camina recto y encontrarás la cabeza de un dragón de



piedra, al que le falta un ojo (3). Utiliza el hechizo de 'Minimalia', encoge a tu grupo e introdúcete por la boca del dragón.

Camina hasta encontrar un hueco, métete por él y encontrarás dos cofres con sus tesoros: un 'Yelmo Protector' y una 'Coraza Protectora'. Equípalas.



Métete por el segundo agujero, y te encontrarás con otro cofre. Continúa a la derecha y métete por el siguiente agujero. Destruye a la 'Rata Gigante' (4) que guarda el 'Ojo del Dragón' y hazte con él. Vuelve al templo y coloca el ojo en su sitio. Entonces el Neptodragón se tranquilizará y se dormirá y además conseguirás el 'Colmillo de Agua'.



Sal del templo y, si quieres, descansa un poco en la Base Vikinga. Allí puedes hablar con Erik otra vez, y conseguir su barco. Vuelve a salir a la superficie y lánzate con tu barco a explorar los mares. Presta mucha atención porque te las verás con un montón de criaturas marinas (5).

Si intentas ir muy hacia el norte te lo impedirá un remolino. Justo a su izquierda verás la Torre de Owen, pero no intentes entrar todavía. Mejor desvíate hacia el oeste del Castillo de Argus, continúa en esa dirección y entre las montañas y los bosques encontrarás una cueva, La 'Gruta de los Gulganos', entra en ella.



Los Gulganos (6) son ciegos de nacimiento pero poseen el don de la clarividencia. Camina hacia el sur de la gruta, cruza el puente y baja las escaleras. Verás a cinco ancianos, habla con el del medio y te dirá que debes ir a la Torre de Owen, pues el destino de Desch se encuentra allí. Antes de salir de



la Gruta ve hacia el sur. Verás el principio de un puente que está oscuro. Sigue y gira a la derecha. Te meterás en una zona oculta con tres cofres, coge lo que hay dentro. Abandona la gruta y ve hacia la torre.

Capítulo 7: Torre de Owen

Antes de llegar a la torre puedes pasarte por el bosque Chocobo. Se encuentra al noroeste del mapa, no tiene pérdida. Te recomendamos hacerte con uno de los Chocobos, es una buena manera de llegar antes a la torre.

Una vez en la torre, ve hacia la izquierda, luego al sur y posteriormente a la derecha. Tras acabar con unos cuantos bichos (1), tienes que convertirte en rana y pinchar con el puntero sobre el caño de agua que sale de la pared.



Entrarás en la segunda zona de la torre. Bien, continúa hacia el sur y gira a la izquierda. Avanza hacia el norte y sube por las escaleras. Ya estás la tercera zona. Perfecto, ahora tienes que ir hacia el sur y al este. Coge el cofre que verás, continúa por la izquierda y luego hacia el norte, para subir por fin a la cuarta zona.



En el quinto nivel, hazte con la 'Daga Flamígera' que encontrarás en un cofre y busca el interruptor usando el zoom de la cámara. Lo hallarás en un hueco en la pared



del norte (2). Se abrirá un muro dejándote paso libre. Baja y coge el cofre de la izquierda. Sigue subiendo por la escalera, y en el siguiente nivel verás dos cofres a la derecha. Vuelve sobre tus pasos y ve hacia el oeste.

Te encuentras en la séptima zona. Desde ahí sube al siguiente nivel, deshazte de todos los monstruos y sube otra vez. Coge los cofres que tienes a la derecha y a la izquierda, baja, sigue a la derecha y verás un nuevo cofre junto a la escalera. Cógelo y sube a la siguiente zona.


3

Prepárate porque ha llegado la hora de enfrentarnos a un enemigo con más nivel. Este se llama Medusa. Nuestra recomendación: utiliza todas tus magias contra ella y ten cuidado con su mirada (3), porque te convertirá en piedra. Aún así, tampoco es un enemigo muy difícil de vencer si tienes el nivel suficiente.

Tras acabar con ella, Desch recuperará la memoria y se acordará de que era el Guardián de la Torre y de que su destino está ligado a ella. Te indicará que te dirijas a la 'Morada de los Enanos' y recuperes el 'Poder del Fuego'. Acto seguido Desch sacrificará su vida para salvar la torre (4).

Aparecerás en el barco, y te darás cuenta de que el remolino que te impedía cruzar el estrecho del norte ha desaparecido. Navega hacia el noroeste. Encontrarás dos cuevas, una al norte y otra al sur. Dirígete a la del sur, y llegarás a la 'Morada de los Enanos'.



4

Capítulo 8: La Morada de los Enanos

Entra en la morada y uno de los enanos te contará que el malvado Guzco ha robado uno de sus 'Cuernos de Hielo Sagrados', la reliquia más importante que tienen. Sin embargo, no pueden hacer nada por recuperarla, así que tu nueva misión será arrebatárselo al malvado Guzco.

Baja hacia la segunda zona de la gruta y al oeste encontrarás la posada y también diferentes tiendas. Descansa un poco, repón tu vitalidad y tu magia, y compra pociones y objetos si los necesitas.

En esa misma zona, a la izquierda, baja la escalera y te encontrarás con un manantial (1). Tienes que convertirte en rana para nadar en él.


1

A continuación aparecerás en el Lago Subterráneo. Camina hacia el sur, luego gira a la derecha y cruza el puente. Abre el cofre que hay más arriba y sigue a la izquierda. Ya estás en la segunda zona del lago. Continúa caminando hacia la izquierda y baja las escaleras hasta el final. Ya en la tercera zona, cruza el puente y coge el cofre. Sigue hacia el sur, gira a la izquierda y coge el cofre. Continúa en esa dirección, cruza el puente hacia el norte y coge otro cofre. Sigue hacia la derecha, sube las escaleras, camina hacia el norte, coge unos cuantos cofres y... ¡¡llega la hora de enfrentarte al malvado Guzco!! (2,3).

A este repugnante monstruo le afecta sobre todo el elemento 'Hielo', así que destrúyelo utilizando este hechizo y la poción de 'Aire Antártico'. Tras acabar con él, llévale el cuerno sagrado a los enanos. No te mosquees si te persigue una sombra bajo tus pies, descubrirás de qué se trata un poco más adelante.



2



3

Entrega el cuerno al enano que está junto al altar de piedra. De repente, la sombra cobrará forma. No era otra cosa que Guzco, que se había ocultado entre tu grupo para llegar al Altar. El muy truhán roba los dos cuernos y huye a la montaña de fuego para intentar hacerse con el cristal.

La montaña de fuego está al norte de la isla, pero no vamos a ir por ahora, pues necesitamos adquirir más experiencia y subir de nivel. De modo que cogeremos el barco para hacia el pueblo de Gysahl, al sudeste del mapa.

Capítulo 9: Gysahl

En este genuino pueblito ovejero podrás descansar y recuperarte. Incluso comprar hierbas Gysahl para guardar aquellos objetos que no utilices, ¿Dónde? Dentro del Chocobo Gordo (1) que se encuentra en el bosque de los Chocobos. También podrás encontrar una tienda al noroeste del pueblo en la que comprar llaves para abrir las puertas que encuentres cerradas. Si te haces con esas llaves podrás entrar en pasadizos ocultos. Bien, entra en la trastienda del anciano que vende las llaves. Intuirás que hay un cofre, ábrelo y obtendrás Shurikens.



1

De vuelta a la posada, en la zona de la derecha encontrarás una pantalla oculta. Allí, un simpático anciano te preguntará si quieres conocer tus progresos en las batallas. Enhorabuena, acabas de conocer el 'Bestiario'.

Una vez hayas acabado en este pueblo, tienes que coger de nuevo el barco y navegar hacia el lado suroeste del mapa, hacia la Villa de los Antiguos. Allá vamos, aventureros, ya queda mucho menos para terminar la aventura.



Capítulo 10: La Villa de los Antiguos



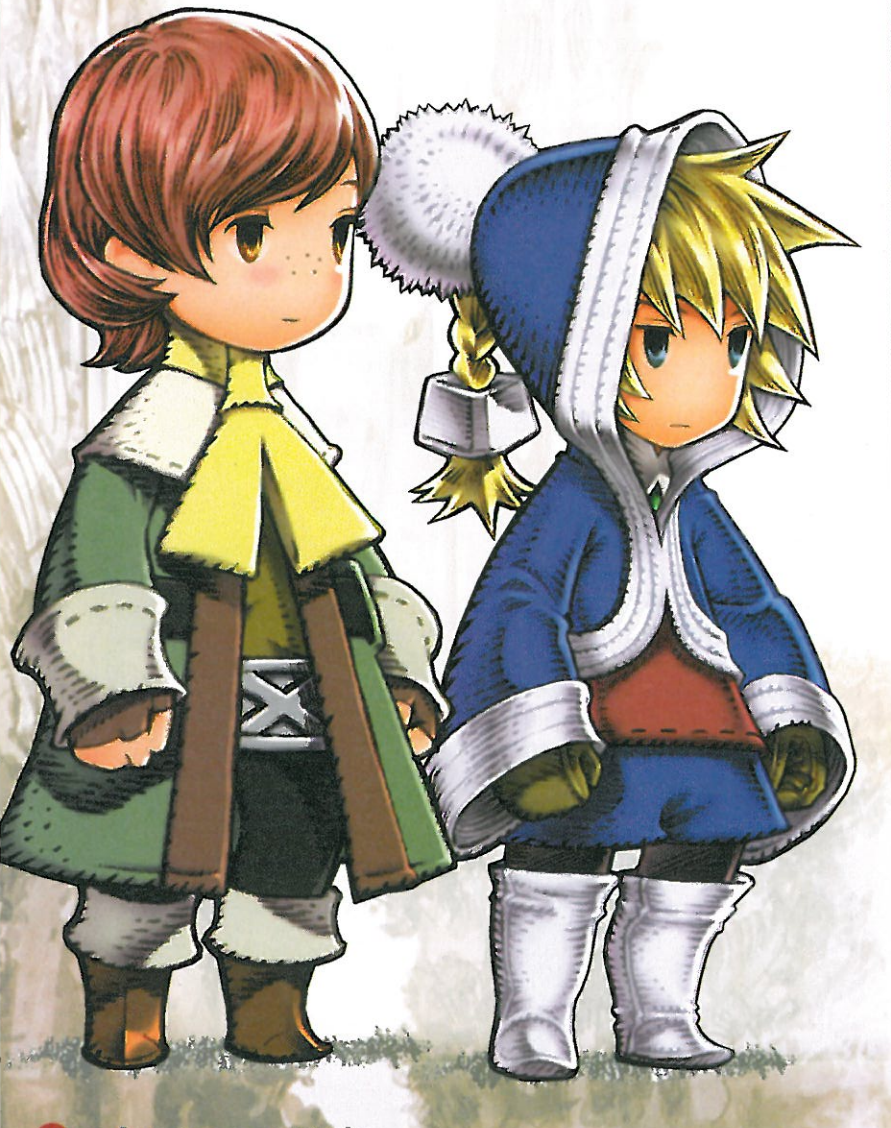
Los habitantes de la villa (1) te informarán de que el continente al que pertenecen anda vagando y flotando por alguna parte. Es el castigo a su soberbia, la catástrofe de la Ira de la Luz.

Al sur del pueblo, un niño te regalará un pan de gnomo si le das una vuelta entera al mapa montado en un Chocobo (hay un bosque de Chocobos justo a la derecha del pueblo).

En la tienda de magia puedes hacerte con los hechizos 'Hielo+', 'Piro+' y 'Electro+' y hacer que tus magos negros y rojos las aprendan: te vendrá muy bien.

Una vez descanses y recuperes fuerzas, dirígete hacia el norte. Justo encima de la morada de los enanos encontrarás 'La Caverna del Fuego' (2).





Capítulo 11: La Caverna de Fuego

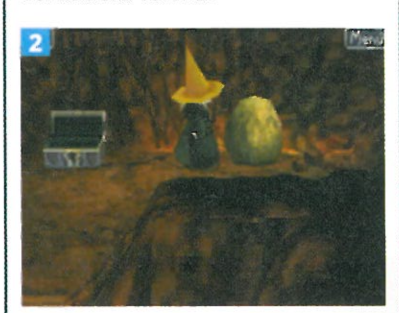
Si te has preparado bien y tienes el nivel adecuado, no te será demasiado difícil lograr hacerte con esta zona.

Verás que la mayoría del suelo por el que caminas está cubierto de lava. Así que siempre que estés sobre él, sufrirás daño. Intenta utilizar hechizos de hielo sobre tus enemigos (1).



Encontrarás un cofre si te diriges hacia el oeste y al norte. Tiene 'Aire Antártico'. En la tercera zona por el sureste encontrarás el 'Sable Gélido', equipa a tu guerrero o mago rojo con él.

Al oeste verás una roca (2), tócala y abrirás un pasaje. Entra en él y te enfrentarás de nuevo a Guzco, que con el 'Poder del Fuego' se convertirá en Salamander, su verdadera forma.



Ten cuidado cuando lance su hechizo 'Llama', porque te hará bastante daño. Utiliza contra él 'Aire Antártico' y tus poderes de hielo, y no te costara mucho vencerlo. Al acabar con él consigues el 'Cristal de Fuego'. Tocándolo, conseguirás nuevos trabajos: Ranger, Caballero, Ladrón, Erudito, Geomante.

Camina hacia el norte y sitúate sobre el sello luminoso del suelo. Te teletransportará fuera de la caverna. Desde allí regresa a la 'Morada de los Enanos' y habla con el gnomo del altar. Como recompensa, te regalará nada menos que una 'Llave Mágica'.

Capítulo 12: Tokkul y el Castillo de Hein

Este pueblo se encuentra más o menos en el centro del mapa, al este del desierto, donde has visto esa especie de tornado flotante. Al intentar entrar en Tokkul, te apresarán unos soldados y te llevarán



a una mazmorra en el Castillo de Hyne (1). En la cárcel, uno de los soldados te dirá que el castillo es en realidad el Árbol viejo del Bosque Viviente. Hein lanzó una maldición sobre él, y talló túneles en el interior de su tronco.

Para salir del calabozo, encoge a todo tu equipo con el hechizo 'Minimalia' y cuélate por un agujero que tienes en la pared derecha. Vuelve a tu estado normal y realiza un cambio de trabajo a alguno de tus personajes: conviértelo a Erudito.



Te encontrarás con el rey Argus (2), que te dirá que Hein, en el pasado, era su más fiel consejero. Pero presa de envidia e ira, lo traicionó y hechizó a todos los

soldados, convirtiéndolos en fieles siervos bajo sus órdenes. El rey te pedirá que acabes con Hein. Esa será nuestra nueva misión.

Entra en la celda de la derecha y te encontrarás con un soldado. Véncelo y luego ve a la celda contigua. Allí coge el hechizo 'Minimalia' y acércate a la vasija que tienes en la pared norte. Al tocarla, recuperarás toda tu vitalidad y puntos de magia. Aplica 'Minimalia' a todos e introdúcete por el hueco de la pared norte.

Al salir no te olvides de volver a crecer. Al sur de la mazmorra hay un cofre con 'Flecha Sagrada', y en el segundo pasillo a la izquierda hay dos cofres con 'Cola de Fénix'. Después, camina hacia al oeste y en la pared encontrarás un pasillo, ojo porque prácticamente imperceptible, que te conduce a la siguiente zona.

En el primer pasillo a la derecha encontrarás un cofre con 'Cola de Fénix', y una escalera a la siguiente zona. Te toparás con tres puertas: cada una de ellas conduce a distintos enemigos y dos cofres, que te darán gran cantidad de Guiles y objetos mágicos para usarlos contra Hein.

Más al norte encontrarás una escalera a la siguiente zona, y justo frente a ti hay un cofre que contiene 'La Espada de Reyes', equípala a tu caballero o mago rojo, causará bastante daño a tus enemigos (3).



Ve hacia la izquierda y métete por el hueco que te lleva a la siguiente zona. Camina hasta el final y a la derecha verás la escalera que lleva a la siguiente zona.

En esta parte cambia un poco el mapa, es más colorido y abierto, y el camino no tiene pérdida. Dirígete hacia la izquierda y luego al norte, entra por el hueco y pasa de zona. A tu izquierda encuentras un cofre con la poción 'Elixir', y a tu derecha, un poco más arriba



otro con 'Arco Rúnico'. Vuelve sobre tus pasos y camina hacia el norte, coge la escalera y pasa a la siguiente zona.

Ya tenemos frente a nosotros al despiadado Hein (4). Es un jefe final duro de pelar. Vigila sus ataques porque quitan gran cantidad de vitalidad, sobre todo si tu nivel es bajo. Al acabar con él, 'El Árbol Viejo' será liberado de su hechizo y también quedarán libres todos los cautivos, que regresarán felices y contentos al Bosque viviente (5).



En gesto de gratitud, el árbol te regala 'El Colmillo del Aire', y te dice que debes volver al mundo de la superficie, 'El Mundo de la Oscuridad', o tendrás que esperar 8000 años para volver. Seguramente no entiendas nada de lo que te dice el misterioso árbol, pero tranquilo, todas tus dudas las resolverá Cid.

Capítulo 13: El Castillo de Argus y Canaan

Entra en el castillo y habla con el rey Argus, que te obsequiará con 'La Rueda del Tiempo'. Debes ir a Canaan y dársela a Cid. Se trata del objeto que necesita para convertir tu barco en aeronave y así salir del continente flotante. Cid consigue tunear tu barco y te indica que tenéis que abandonar ese lugar y volver al mundo de la superficie. También te confiesa la verdad sobre Luneth y sus amigos: Diez años atrás Cid y su tripulación estaban navegando por las aguas de la superficie (1), cuando una inesperada nube negra hizo naufragar la nave. Los únicos supervivientes fueron Cid y cuatro niños, precisamente los que forman tu grupo. Ahora, con tu ayuda, tienen que desvelar el secreto de aquel ataque. Vuelve al barco y con ello a la superficie.



Capítulo 14: La Superficie: El Templo del Agua, La Cueva de las Mareas

Dirígete con la aeronave a la superficie, puedes salir del mapa en la dirección que quieras. Navega hasta a la isla más grande del mapa, allí verás 'El Templo del Agua'.

Entra, gira a la derecha y luego a la izquierda, dirección norte, donde encontrarás un manantial. Luego vuelve sobre tus pasos y sigue recto hacia el norte. Tras el tramo de escaleras que te conduce a la siguiente zona, hay una





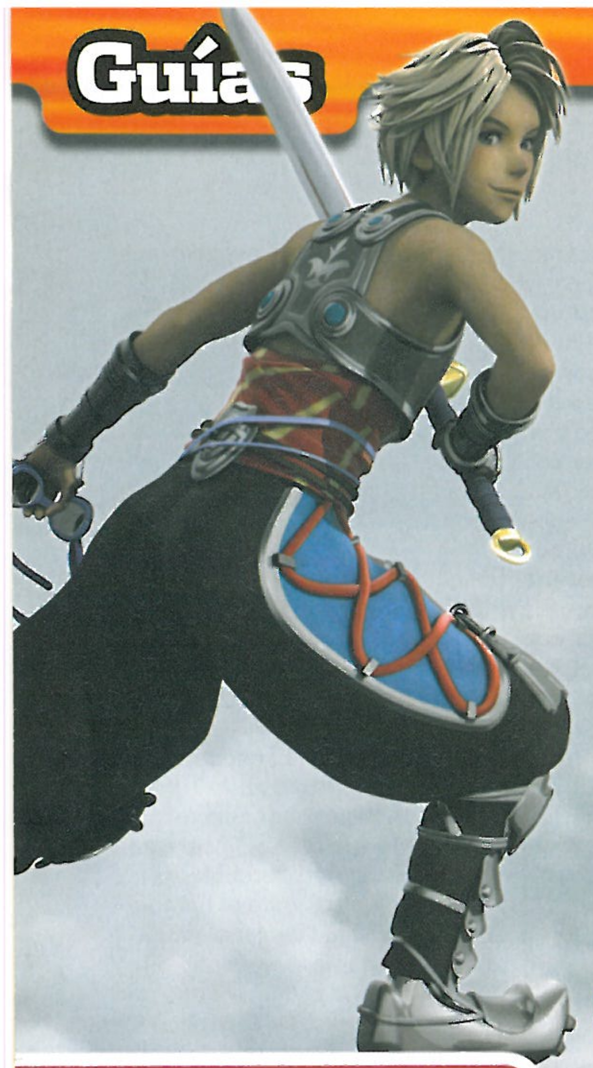
esquirla de cristal protegida por una fuerza invisible. Sal del templo y ve hacia la pequeña isla al noreste. Entra en el barco naufragado y camina hacia la izquierda. Entra por el pasaje y luego baja por las escaleras: encontrarás cofres ('Sable Sanguis', 'Ira de Zeus'). Habla con el anciano que está junto a la cama. Te contará que la oscuridad ha cubierto la Tierra y ha paralizado el tiempo. A la derecha del anciano, y tumbada en la cama, está la señorita Elia (1) enferma. Aplícale uno de tus antídotos y se recuperará. Elia se unirá a tu grupo. Llévala al 'Templo del Agua' para coger la esquirla de cristal.

Ahora dirígete hacia el norte de la isla, a 'La Cueva de las Mareas'. Baja hacia el sur, gira a la izquierda y luego camina hacia el norte: darás con 'Portal Sellado'. Haz que Elia lo abra. Entra y sigue recto hacia la izquierda, al final verás 'El Cristal de Agua' (2)

Elia recuperará el cristal y nos dará su poder. De repente, la princesa quedará herida de muerte en el suelo. El ataque provenía de Kraken, último jefe al que nos enfrentamos.

Es muy duro acabar con él (3), así que asegúrate de tener bastante nivel. Su punto débil es el hielo y los rayos, así que utiliza 'Hielo+' y 'Electro+'; puedes obtener 'Hielo++' en la cueva. Al vencerlo, la moribunda Elia nos dará el 'Poder del Agua', lo que completará nuestro ciclo de poderes y nos hará 'Guerreros de la Luz'.





¡LA VICTORIA ES NUESTRA!

Final Fantasy XII

Acompaña a Vaan, Penelo y toda su panda durante las 81 misiones del juego sin miedo a la derrota.

Info extra

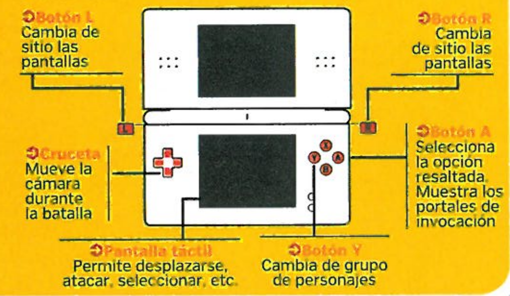


- **Tipo de juego:** Estrategia / RPG
- **Niveles:** 10 capítulos
- **Modos de Juego:** Historia
- **Extras:** --
- **Tipo de Guía:** Paso a paso
- **Esta guía contiene:** • Estrategias • Trucos y Consejos
- **Dificultad:** Media-alta
- **Hemos acabado el juego en:** 26 Horas
- **Habilidades:** Estrategia

Para jugones con ganas de pensar

CONTROLES DEL JUEGO

La táctil es la protagonista, aunque algunos botones también te resultarán muy útiles.



CONSEJOS INICIALES

Técnicas y magias

Al igual que en todos los juegos de la saga Final Fantasy, cada uno de los personajes puede realizar unas magias o técnicas que pueden ser de tipo ofensivo (para atacar), de tipo defensivo (para protegerte) o neutro (para mejorar las características de los personajes).



COMANDOS

Si seleccionas a uno de tus líderes o alguna criatura, aparecerá el menú "Magia/Técnica". Selecciónalo, elige la técnica o magia que quieres usar y después pincha sobre el personaje o criatura sobre la que lo quieres usar.

Hay algunas magias que no necesitas usarla sobre ningún personaje o criatura, en ese caso basta con pinchar dos veces sobre el icono de la técnica o magia para llevarla a efecto. Ten en cuenta que cada técnica o magia necesitará un tiempo de recarga antes de poder usarla de nuevo.



GAMBITS

Algunas técnicas o magias pueden ser usadas de forma automática por los líderes de tu banda, sin que tú tengas que elegirla y usarla tocando con el puntero en la pantalla táctil. Son los Gambits.

Para poder elegir los Gambits, entra en el menú principal, en el apartado "Equipo". Selecciona uno de los componentes de tu grupo y, en la pestaña "Gambit", podrás ver todas las técnicas o magias de ese personaje que pueden ser usadas como Gambit y activarlas. Recuerda que sólo puedes seleccionar una magia o técnica para usarla como Gambit por cada uno de los personajes.

SUBLIMACIONES

Según avances, los personajes conseguirán técnicas especiales: las sublimaciones. Para realizarlas, el medidor de la técnica debe estar al máximo (aparecerá un círculo dorado junto al icono del líder), medidor que se irá cargando a medida que recibas o causes más daño en combate.

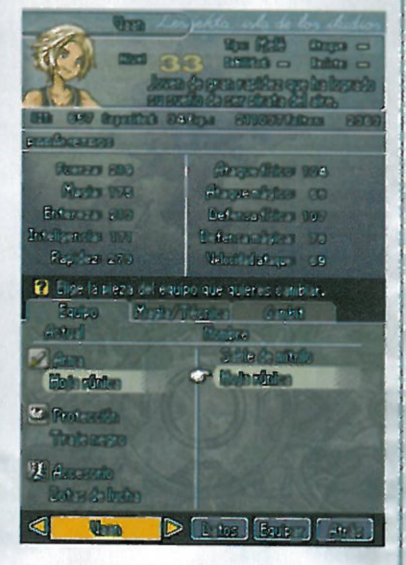
Cuando el medidor este cargado, elige a ese personaje, pincha sobre el menú "Sublimación", pulsa sobre el botón y elige un enemigo objetivo para que reciba los efectos de la técnica especial seleccionada. ¡Las técnicas de sublimación son impresionantes!





Menú de Pausa

Si pulsas el icono "MENÚ" o pulsas el botón X mientras te mueves por el mapa, aparecerá el menú de pausa, con las siguientes opciones:



EQUIPO

Aquí podrás elegir cualquiera de los personajes que forman el grupo de amigos que te acompañan durante la aventura. Al elegir a cada uno de ellos, podrás ver la información de todas sus características, estados, además de poder ver y cambiar los objetos que el personaje lleva equipados, las Magias y Técnicas que puede realizar y qué Gambit realizará de forma automática.



RUEDA DE LICENCIAS.

En este apartado verás todas las criaturas que puedes invocar durante el juego, con los pactos y las relaciones existentes entre ellas. Aquí es donde, gastando un número de Sacrocitas, podrás sellar pactos con nuevas criaturas, que luego podrás invocar durante el juego.



PLANTILLAS

Dentro de este apartado podrás ver y cambiar las tres plantillas de criaturas que puedes personalizar para elegir entre ellas al principio de una misión.

OBJETOS

Este es el inventario con todos los objetos que llevas contigo. Dentro podrás ver las características de todos los objetos que tus personajes pueden llevar equipados (Armas, objetos de protección y Accesorios), y de los Materiales que están en tu poder para combinarlos con fórmulas de Alquimia. También puedes desechar los que no te sirvan.

GUÍA

En este apartado podrás ver multitud de consejos y tutoriales sobre todos los aspectos del juego, desde cómo mover a tu personaje hasta cómo usar el Poder Astral de las criaturas.

GUARDAR

Con esta opción podrás acceder, en cualquier momento, a la opción para guardar tu partida.

Criaturas

No todos los seres que te encuentres en el juego son malvados o enemigos tuyos. Algunos de ellos se aliarán contigo y te acompañarán al principio de las misiones; otros podrás invocarlos en los portales de invocación que encontrarás en muchas misiones. Estas Criaturas son seres que te ayudarán a atacar a tus enemigos, a curar a tus personajes, y a fortalecerlos o protegerlos de tus enemigos.

Al principio del juego sólo podrás invocar cuatro criaturas distintas pero, usando las Sacrocitas que vayas consiguiendo a lo largo del juego, podrás desbloquear nuevas criaturas. Todo esto lo podrás hacer en el Anillo o Rueda de Pactos, aunque para llegar a desbloquear una criatura, antes debes haber invocado alguna de las criaturas que hay a su lado en la Rueda.

Invocaciones

A lo largo del juego, podrás invocar diversas criaturas que te ayudarán atacando a los enemigos o protegiendo a tus personajes.



PORTALES DE INVOCACIÓN

Son unas zonas de forma cuadrada en las que se materializan las criaturas invocadas. Si son de color rojo, es porque ese portal lo esta usando el enemigo. Dirige hacia allí a alguno de los miembros de tu grupo para abrir el portal y hacerlo cambiar de color. Si son de color gris es que no está abierto y es neutral. Si es de color azul podrás usarlo inmediatamente para invocar o fortalecer tus criaturas.

INVOCACIONES.

Si señalas un portal azul y eliges la opción "Invocar", pasarás al proceso de invocación de una nueva criatura. Primero, tendrás que elegir el pelotón del personaje al que quieres que se una después de invocarlo, y, después, cuál de las criaturas quieres invocar. Ten en cuenta que para invocar una criatura tienes que tener capacidad suficiente para la nueva criatura y que, si llegas al límite de capacidad indicado, no podrás invocar más criaturas.

FORTALECER CRIATURAS

Más adelante también podrás fortalecer a las criaturas invocadas en los portales. Para ello elige la opción "Fortalecer" y elige el tipo de criatura que quieres invocar. Para fortalecerla tendrás que usar los cristales de Poder Astral (PA) que hayas conseguido y cuanto más la quieras fortalecer, más Poder Astral te pedirás para fortalecerla. El Poder Astral te lo darán cada cierto tiempo y cada tipo de criaturas puedes fortalecerla un máximo de cinco veces.



Anillo de Pactos
Consulta aquí los nombres de las 50 criaturas que puedes invocar.

El barco Volador

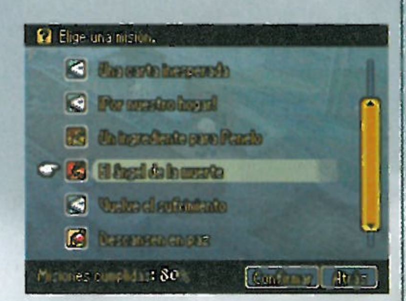
El barco hace las veces de medio de transporte, pero también es la base principal de tu banda y puedes utilizarlo para otras cosas:



EL PUENTE.

En el puente puedes hablar con los miembros de tu banda, con otros pasajeros que viajen en ese momento en él, gobernar el barco para ir a nuevos lugares y acceder al archivo de informes y al tablón de anuncios.

En el archivo de informes: Puedes ver y hojear varios documentos con la lista de misiones que has completado, los libros de alquimia encontrados durante la aventura, la agenda de la banda con todo lo que os ha sucedido, y la enciclopedia de Lemurés, con la información obtenida sobre este misterioso continente.



En el tablón de anuncios: Es el lugar desde donde podrás acceder a las misiones opcionales, que se irán desbloqueando a medida que avances en la aventura. No es necesario completarlas para acabar el juego, pero son una buena manera de conseguir dinero extra y subir la experiencia de tus personajes.

CUBIERTA.

En la cubierta del barco podrás hablar con tus amigos y comerciar con ellos, comprando, vendiendo y usando distintos artículos. Los artículos irán cambiando a lo largo del juego.



En la tienda de Tomaj: Podrás comprar armas, objetos de protección y accesorios para todos los miembros de tu banda, y también podrás vender aquellos que ya no te sean necesarios.

En la tienda de materiales de Lyud: Podrás comprar y vender materiales que después podrás combinar en el taller de alquimia.

Taller de alquimia : Aquí podrás usar los materiales que hayas comprado en la tienda o que hayas encontrado en tus aventuras para combinarlos y crear nuevas armas. Tanto aquí como en la tienda de Tomaj y Lyud, puedes charlar un poco con el dependiente.

Alquimia

Los materiales que vas recogiendo durante el desarrollo de las misiones, y los que puedes comprar en la tienda de Lyud, en la cubierta del barco, pueden combinarse entre sí para crear nuevas y poderosas armas que podrán usar los componentes de tu banda.

Sin embargo, sólo podrás realizar las "fórmulas alquímicas" o las combinaciones entre materiales que tienes detalladas en los libros de alquimia que tengas en ese momento en tu poder. Así, a lo largo del juego tendrás acceso a nuevos libros que te permitirán realizar nuevas fórmulas.

Todo ello lo tendrás que realizar en el taller de alquimia, situado en la cubierta del barco. En primer lugar, elige el libro de alquimia y la fórmula que quieres realizar, luego elige los tres materiales que se necesitan para realizar la fórmula y, por último, tendrás que responder a tres preguntas y ponerle un nombre a tu nueva arma. Ten cuidado en este momento ya que, dependiendo de tu respuesta a las preguntas y de los materiales elegidos para realizar la fórmula, el arma resultante contará con unas características diferentes.

Consejos, estrategias y secretos

No todos los líderes y las criaturas invocadas tienen las mismas ventajas y vulnerabilidades, sino que dependiendo de a qué enemigo se estén enfrentando tendrán ventaja o desventaja en el combate. De esta forma pueden existir ventajas por tipo y por elemento.

Las ventajas por tipo se deben a que todos los líderes y criaturas son de alguno de estos 3 tipos: melé, aérea, o a distancia. Las unidades de tipo melé tienen ventaja sobre las de distancia, pero son muy vulnerables a las aéreas. Por su parte, las aéreas tienen ventaja sobre las de melé, pero desventaja sobre las de distancia. Por último, las de distancia tienen ventaja sobre las aéreas, pero desventaja sobre las melé. Son sólo tres datos: memorízalos y combate con ellos en mente.

Las ventajas por elemento se basan en el hecho de que todos los líderes o criaturas pueden ser de seis elementos distintos: Fuego, Agua, Rayo, Tierra, Cura o No elemental. Las ventajas en este caso funcionan según la siguiente regla:

Fuego > Tierra > Rayo > Agua > Fuego



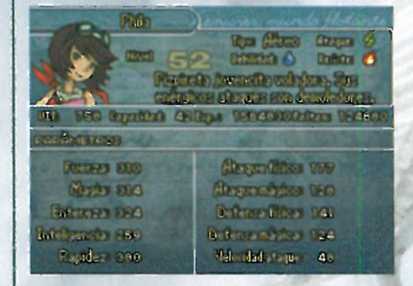
Cada elemento tiene ventaja sobre el siguiente, pero desventaja sobre el anterior. El elemento Cura o las unidades No elementales (-) no tienen ventaja ni desventaja alguna respecto al resto de elementos.

No ataques al enemigo a lo loco con todas tus unidades porque lo más seguro es que pierdas muchas batallas. Atácales por grupos, recuperando tus energías entre un ataque a un grupo y otro, y haciendo valer las ventajas por tipo y por elementos.



Abre todos los portales de invocación que puedas, no sólo para poder invocar y fortalecer tus criaturas, también para que los enemigos no los puedan usar. Vigila siempre el número de criaturas que tienes invocadas y no te olvides de invocar la sustituta de otra que haya sido derrotada.

Ten especial cuidado de que no derroten a Lyud. Hasta haber avanzado bastante en el juego, él será el único que pueda resucitar a los líderes que hayan perdido toda su vitalidad.



Las misiones opcionales no avanzan en tu aventura, pero son la mejor manera de conseguir dinero, objetos y de subir de nivel a tus personajes de manera fácil. De todas formas, otra manera de subir de nivel es intentando superar las misiones normales ya que, aunque falles la misión, conseguirás experiencia que irá subiendo tu nivel poco a poco.

Final Secreto: Para verlo es necesario completar el 100 % de las misiones del juego, incluidas todas las misiones opcionales.



MISIONES

Prólogo: Piratas en pos de la eternidad



MISIÓN 1
Vaan Pirata del aire.

Objetivo: Reencontrarte con Penelo, Balthier y Fran.

Pierdes si: Vaan pierde todos los puntos de vitalidad (VIT).

Estrategia: Comienzas manejando a Vaan. Avanza por el único camino posible y sigue los t utoriales para vencer a los enemigos y encontrarte con tus amigos.

MISIÓN 2
Las dos gemas.

Objetivo: Derrotar al Ifrit.

Pierdes si: Vaan pierde todos los puntos de vitalidad (VIT).

Estrategia: Balthier y Fran se deben encargar de los demás enemigos, mientras con Vaan debes atacar al Ifrit. Haz a Penelo responsable de curar a Vaan cuando sea necesario.

Capítulo 1: Llegada del barco fantasma

MISIÓN 1-1
La primera noche.

Objetivo: Derrota a todos los enemigos.

Pierdes si: Vaan pierde toda la vitalidad (VIT).

Estrategia: Aunque parezca que no, puedes vencer a todos los enemigos, siempre que uses a tu favor los conocimientos adquiridos de los tipos de ataque (Melé, Distancia y Volador). Usa a cada uno de tus personajes para vencer al enemigo del tipo hacia el que tengas ventaja. Derrota a la segunda tanda de enemigos de la misma forma y admira lo fácil que puede resultar usando la ventaja de tipos.

MISIÓN 1-2
Invasión del barco fantasma.

Objetivo: Llegar hasta la aeronave.

Pierdes si: Cualquiera de tus amigos (los líderes del grupo) pierde toda la vitalidad (VIT).

Estrategia: Avanza y derrota a los enemigos que vayas encontrando siguiendo los tutoriales que te vayan saliendo. Así aprenderás a usar Técnicas, Magias y los Gambits. Derrota al enemigo que hay en la entrada de la aeronave y súbete a ella.



MISIÓN 1-3
El poder de la gema.

Objetivo: Llegar al Portal de Invocación y derrotar a todos los enemigos.

Pierdes si: Cualquiera de tus amigos pierde toda la vitalidad (VIT).

Estrategia: Utilizando la ventaja de los tipos de ataque, derrota a todos los enemigos que te impiden llegar hasta el Portal. Luego, derrota a los enemigos que aparecerán en una segunda oleada.

MISIÓN 1-4
Un viejo conocido.

Objetivo: Derrota a Ba'Gamnan.

Estrategia: Primero concentra tus ataques en uno de los hombres de Ba'Gamnan, para derrotarlos de uno en uno. Luego, concentra todos tus ataques en Ba'Gamnan y vencerás fácilmente.

Capítulo 2: Hacia los confines del cielo

MISIÓN 2-1.
La raza alada.

Objetivo: Salvar a todos los egules que puedas.

Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden toda la vitalidad (VIT).

Estrategia: Avanza y protege a Lyud. Después se unirá a tu equipo y tendrás que proteger a otro egul que está siendo atacado.

MISIÓN 2-2
Iludios y sacrocitas.

Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.

Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden toda la vitalidad.

Estrategia: Dirígete al Portal de invocación para abrirlo e invocar una buena panda de criaturas que te ayuden a retener. Ve avanzando y venciendo a los enemigos mientras abres más portales e invocas criaturas.



MISIÓN 2-3
Un aliado inesperado.

Objetivo: Encuentra la Sublimita y derrota al Titán.

Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vitalidad.

Estrategia: Dirígete hacia la bandera naranja, activando interruptores y abriendo los Portales de invocación por los que vayas pasando. Luego aparecerá el Titán. Para derrotarle, usa ataques de tipo melé. Ba'Gamnan aparecerá y te ayudará.

MISIÓN 2-4
Alas de oscuridad.

Objetivo: Destruye el Cristal Base del enemigo.

Pierdes si: Tu Cristal Base es destruido.

Estrategia: Protege tu Cristal Base de los ataques. Dirígete primero hacia los curanderos, abriendo los Portales de Invocación.



Capítulo 3: La caída del pirata del aire

MISIÓN 3-1
Piratas despiadados

Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Alguno de los egules pierde su vitalidad o si la pierden todos tus líderes.
Estrategia: Avanza y ataca a los enemigos antes de que algún egul pierda la vida. Cuando estés cerca de los últimos egules, aparecerá un jefe más fuerte que debes vencer rápidamente.



MISIÓN 3-2
Cita en la puerta trasera

Objetivo: Llega con Vaan hasta la entrada del templo.
Pierdes si: Vaan pierde toda la vitalidad.
Estrategia: Sólo tienes que llegar hasta la bandera con Vaan. Esquiva a los enemigos pasando por los pasillos en los que no haya enemigos, abre los cofres que puedas y recupera energía con las frutas silvestres.

MISIÓN 3-3
La sublimita profanada

Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Primero, vete al sur para abrir un Portal de Invocación y poder invocar criaturas. Luego ve destruyendo a cada grupo de enemigos y tómate tu tiempo para recuperarte siempre que te haga falta. Sigue derrotándolos hasta vencerlos a todos.

MISIÓN 3-4
El Juez Alado

Objetivo: Llegar hasta el Juez Alado y derrotar a Shiva.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Ve abriendo todos los portales por el camino hasta el enemigo, para invocar nuevas criaturas. Cuando llegues hasta el juez, invocará a Shiva. Utiliza el poder mágico del fuego de Kytes para hacer más daño a Shiva o "achúchale" unas cuantas criaturas con ataques de fuego.



MISIÓN 3-5
La traición de los bangaas.

Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Invoca muchas criaturas del elemento tierra en los portales de invocación, ya que podrás vencer a la gran mayoría de los enemigos con ataques de este elemento.

Capítulo 4: La lucha por las sacrocitas

MISIÓN 4-1
Ricky en aprietos.

Objetivo: Abrir todos los tesoros.
Pierdes si: Ricky o todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Sigue a Ricky y a sus amigos abriendo los cofres y derrotando enemigos. Elige las criaturas de tipo rayo o fuego para vencerlos más fácilmente.

MISIÓN 4-2
Ricky, de nuevo en aprietos.

Objetivo: Destruir el Cristal Base del enemigo
Pierdes si: Tu Cristal Base es destruido.
Estrategia: Elige criaturas de fuego y rayo. Los enemigos seguirán apareciendo, así que ve rápidamente hacia el Cristal Base enemigo y destrúyelo antes de que caiga el tuyo.



MISIÓN 4-3
Vuelve el villano.

Objetivo: Llegar al templo y vencer a Ba'Gamnan.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Elige criaturas de agua para tener ventaja. Derrota a los enemigos uno por uno y abre los tesoros que encuentres. Cuando te acerques al templo aparecerá Ba'Gamnan. Vence antes a los enemigos que le acompañan y recupera energías antes de atacarle.

MISIÓN 4-4
El secuestro de Phila.

Objetivo: Derrotar a Ba'Gamnan.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Elige criaturas de agua y tierra. Abre el Portal de la izquierda y luego el de la derecha, para luego avanzar hacia Ba'Gamnan. Como antes, derrota primero a los enemigos que le protegen.



MISIÓN 4-5
Rito de exterminio.

Objetivo: Derrotar a Belias.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Elige criaturas de agua. Cuida sobre todo de Lyud y de Penelo, que son los que pueden resucitar y recuperar vitalidad. Antes de enfrentarte a Belias, abre los tres Portales de Invocación, invoca criaturas de agua y vence a los enemigos que le rodean.

Capítulo 5: Piratas naufragados

MISIÓN 5-1
El joven herido.

Objetivo: Salvar al personaje herido.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida o no salvas al personaje.
Estrategia: Elige criaturas de fuego y rayo para esta misión. Ve directamente hasta el personaje, y luego acompáñalo hasta la bandera. Destruye a todos los enemigos por el camino, asegurándote de que el personaje no se quede atrás.

MISIÓN 5-2
Una sorpresa para Penelo

Objetivo: Recoge todos los alimentos.





Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Solo tienes dos líderes, Vaan y Kytes, y ninguno de ellos puede curar, así que ve rellenando tu energía a base de frutas silvestres. Lo más seguro es atacar a distancia con Kytes, usando poderes mágicos.

MISIÓN 5-3
La búsqueda de Willis
Objetivo: Protege a Willis.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida o no salvas a Willis.
Estrategia: Elige criaturas de fuego para invocar. Willis aparece en el centro de la pantalla y, a su alrededor, los enemigos que debes destruir. Vigila siempre que Willis esté protegido por algunos de tus personajes y ten cuidado porque, cuando destruyas a todos los enemigos, aparecerán algunos más.



MISIÓN 5-4
¡Baila para mí!
Objetivo: Detener a Willis.
Pierdes si: Penelo pierde toda su energía.
Estrategia: No podrás disponer de Penelo y su arte curativo en esta misión. Sustitúyela con alguna criatura que cure a tus personajes y con criaturas de fuego. El Juez Alado sólo te atacará durante un rato, así que concentra tus ataques en los demás enemigos, Willis incluido.

Capítulo 6: Ladrones de eternidad

MISIÓN 6-1
El retorno del gran fastidio.
Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: En esta misión, elige criaturas de tierra y también de tipo no elemental para eliminar a los enemigos más fácilmente. No hay portales, así que avanza lentamente, derrotando a los enemigos uno por uno y tomándote el tiempo que te haga falta para recuperarte y continuar con el combate.



MISIÓN 6-2
Hay que saber elegir.
Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida o Fran es vencida.
Estrategia: Empiezas en el centro de la pantalla junto a Fran, que no se moverá de ese lugar. Ataca a los enemigos con los otros líderes de tu equipo para después volver junto a Fran. Luego abre el portal que hay debajo, y vence a los demás enemigos.

MISIÓN 6-3
Tras los pasos de Fran.
Objetivo: Acompaña a Fran hasta el final de la cueva.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida o Fran es vencida.
Estrategia: Elige criaturas de agua y tierra. No puedes controlar a Fran, así que tienes que avanzar "a su vera", acompañándola y protegiéndola de los enemigos que se acerquen a ella. Aprovecha para buscar e ir abriendo todos los tesoros, hasta llegar al final.



MISIÓN 6-4
Dos figuras ante la sublimita.
Objetivo: Derrota al Juez Alado.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida o Balthier es vencido.
Estrategia: Usa criaturas de los elementos fuego y rayo. Abre los portales que hay a ambos lados de la pantalla, y luego ataca a Mateus, que es débil contra los ataques del elemento rayo. Por último, concentra tus ataques en el Juez Alado para terminar con él sin problemas.

MISIÓN 6-5
La traición de Balthier.
Objetivo: Detener a Balthier.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Utiliza criaturas de tipo melé contra Balthier y Fran. Primero, abre el portal de la izquierda y céntrate en derrotar a Ba'Gamnan, luego al Titán, y después destruye a los Sagitario que aparecerán. Por último, ataca a Balthier hasta que muerda el polvo.

Capítulo 7 I: Visiones del corazón



MISIÓN 7-1
En busca de los amigos
Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Alguno de los líderes de tu grupo pierde la vida.
Estrategia: Dirige a tus personajes hacia un mismo punto, venciendo a los enemigos que te encuentres, hasta conseguir reunirlos a todos. Luego, manteniendo la formación más lógica, ve venciendo a los demás enemigos y derrota al Molbol grande.



MISIÓN 7-2
Recuerdos de Vaan.
Objetivo: Encontrar a Vaan.
Pierdes si: Alguno de los líderes de tu grupo pierde la vida.
Estrategia: Toca las frutas de color rosa y amarillo para abrir las puertas, vence a los enemigos y llega hasta Vaan.

MISIÓN 7-3
El hogar de los espíritus.
Objetivo: Detener los ataques enemigos y derrotar a Willis.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Cada cierto tiempo aparecerán enemigos, así que no te precipites. Abre un portal para invocar criaturas cuando sea necesario y derrota enemigos poco a poco. Cuando Willis ataque, ataca a los que le rodean y deja a Willis para el final.

Capítulo 7 II: Decididos a todo

MISIÓN 7-4
La rebelión de los egules.
Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Tu Cristal Base es destruido.
Estrategia: Todos los enemigos son aéreos, así que usa criaturas de melé. Usa a Lyud, muy rápido, para atacar grupos de enemigos, que le persigan y conducirlos hacia



Capítulo 8: Volver a casa

MISIÓN 8-1
Una cara familiar

Objetivo: Destruir el Cristal Base del enemigo.
Pierdes si: Tu Cristal Base es destruido.
Estrategia: Primero abre el portal más cercano al inicio. Luego abre los portales del lado izquierdo, pero ten cuidado con los enemigos que tratarán de destruir tu Cristal Base. Sigue abriendo todos los portales y, por último, ataca el Cristal Base enemigo.



MISIÓN 8-2A
La raza oculta

Objetivo: Encuentra al confidente.
Pierdes si: El confidente o todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Separa tu grupo en dos partes y ve recorriendo la pantalla por ambos lados al mismo tiempo. Habla con todos los personajes neutrales que encuentres, sobre todo con los que verás en el centro y en la parte superior. Uno de ellos es el confidente.



MISIÓN 8-2B
Guerreros espectrales

Objetivo: Derrota a todos los enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Asegúrate de abrir todos los portales para que no aparezcan más enemigos desde su interior. Divide tu equipo en dos grupos y, mientras uno va venciendo a los enemigos, con el otro grupo ve abriendo todos los portales que haya en el mapa.

MISIÓN 8-2C
Testamento

Objetivo: Llegar hasta la habitación secreta y vencer al dragón.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: No hay portales. Avanza venciendo a los enemigos y examinando las bolas de colores para abrir las puertas. Al llegar a la bandera, aparecerá el dragón. Usa la magia Piro de Kytes y la Sanctus de Penelo para vencerle fácilmente.

MISIÓN 8-3
Triste rebeldía

Objetivo: Llegar a la cima.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Todos los enemigos de esta misión son débiles contra las criaturas que atacan usando el elemento agua. Primero, ve hasta el portal de invocación, ábrelo y derrota a todos los enemigos de alrededor. Luego haz lo mismo con el siguiente portal y, por último, sube hasta la cima, que era el objetivo.



MISIÓN 8-4
El corazón de Medea

Objetivo: Derrotar a Caos y luego a Medea.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Escoge criaturas de agua para vencer a los enemigos de esta misión. Abre el portal de la izquierda, dirígete hacia los demás portales y ábrelos también, y después ataca a Caos. Cuando aparezca Medea, derrota antes a los demás enemigos, para después atacar a Medea con todas tus unidades.

Capítulo 9: Sentimientos perdidos

MISIÓN 9-1
Lucha de milenios

Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu grupo pierden la vida.
Estrategia: Elige unidades tipo melé. Olvídate de los pequeños enemigos y céntrate en vencer a los líderes. Cuando los derrotes a todos, volverán a aparecer más, y así hasta cuatro veces.

MISIÓN 9-2
Creador de sombras

Objetivo: Derrota a Forthanos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Elige criaturas no elementales para esta misión. Abre los dos portales de los lados y, al acercarte al centro, aparecerá Belias. Luego verás a Mateus, y después a Caos. Cuando los derrotes a todos, concentra todos tus ataques sobre Forthanos.

MISIÓN 9-3
El que llamaban dios

Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos...
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Al igual que antes, elige criaturas no elementales. Primero dedícate a brir los dos portales y, bien pertrechado por criaturas, vence a todos los enemigos. Entonces aparecerán más enemigos, y así hasta cuatro oleadas que tendrás que derrotar.

MISIÓN 9-4
Raptor de espíritus

Objetivo: Derrota a Medea.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Selecciona criaturas de los elementos agua y tierra para esta misión. Abre los portales de la izquierda, de la derecha y del centro. Ve derrotando a todos los enemigos por grupos y no te acerques a Medea hasta haber "limpiado bien la zona". Entonces, ataca con todos tus efectivos sobre Medea.

Capítulo Final: Alas de eternidad

MISIÓN 10-1
Descanso final.

Objetivo: Toma el control de todos los Portales.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Lleva al grupo completo a cada uno de los portales. Utiliza magia para vencer grupos de enemigos y toma el control de los 5 portales. Es más fácil si puedes invocar todas las criaturas.

MISIÓN 10-2
Abismo de sombras.

Objetivo: Destruir el Cristal Base del enemigo.
Pierdes si: Tu Cristal Base es destruido.
Estrategia: Todos los líderes enemigos son aéreos, así que elige criaturas melé. Toma los dos portales neutrales y después, los restantes de uno en uno. Por último, ataca el Cristal Base enemigo con todos tus efectivos.



MISIÓN FINAL
La última batalla

Objetivo: Derrota a Forthanos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: No elijas criaturas de tipo melé. Primero céntrate en destruir las dos gemas de los brazos y la gema central de Forthanos. Cuando aparezca el Bahamut, concentra en él tus ataques hasta derrotarlo. Después te quedarás controlando sólo al bueno de Vaan. Entonces no podrás dañar a Forthanos, así que, da vueltas alrededor de él hasta que aparezcan tus compañeros y, entre todos, le derrotaréis.



MISIONES OPCIONALES

MISIÓN 46
La gran plaga.
Aparece al: Inicio del capítulo 3.
Objetivo: Derrota a todos los enemigos.
Pierdes si: aTodos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Es fácil derrotar a los enemigos con cualquier estrategia. Eso sí, recuerda abrir el cofre de la esquina derecha del mapa.



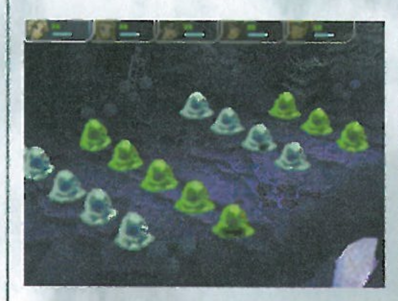
MISIÓN 47
El templo profanado.
Aparece al: Inicio del capítulo 3.
Objetivo: Controla todos los Portales de Invocación.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: La mayoría de los enemigos son de tipo aéreo, así que elige a los de tipo a distancia. Abre los cuatro portales.

MISIÓN 48
Calma quebrantada.
Aparece al: Inicio del capítulo 3.
Objetivo: Derrota a todos los enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Recolecta todos los materiales de alquimia. Los enemigos son débiles, así que no tendrás problema para completar la misión.

MISIÓN 49
La libertad del forajido.
Aparece al: Completar las misiones 46, 47 y 48.
Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Primero vence al líder del centro, luego a los dos de los lados, abre los portales, y por último, vence a los líderes de la parte superior.

MISIÓN 50
El tesoro más valioso.
Aparece al: Inicio del capítulo 4.
Objetivo: Destruir el Cristal Base del enemigo.
Pierdes si: Tu Cristal Base es destruido.
Estrategia: Elige criaturas de fuego para hacer más fácil esta misión. Primero repele el primer ataque, abre todos los portales y después ataca el Cristal Base del enemigo.

MISIÓN 51
Un camino de espinas.
Aparece al: Inicio del capítulo 4.
Objetivo: Recoge todos los materiales.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Esta misión es bastante fácil. Recolecta los tres materiales indicados en el mapa para completarla.



MISIÓN 52
Armonía en extinción.
Aparece al: Inicio del capítulo 4.
Objetivo: Derrota a todos los enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Ve hasta el portal más cercano y ábrelo para invocar "gentes". Luego haz lo mismo con los otros dos y destruye a todos los enemigos.

MISIÓN 53
Ruinas expoliadas.
Aparece al: Inicio del capítulo 4, y desaparece al finalizar el capítulo 6.
Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Ve tomando cada uno de los portales, uno por uno, mientras vas derrotando a los líderes. Recuerda coger los dos cofres que aparecen en el mapa.



MISIÓN 54
El ingrediente ideal.
Aparece al: Hablar con Penelo en la Cubierta del barco.
Objetivo: Consigue todos los ingredientes.
Pierdes si: Phila pierde toda la vitalidad.
Estrategia: Elige criaturas de elemento rayo para esta misión. Ve cogiendo todos los tesoros, excepto el de la esquina derecha, que tendrás que recolectar con Phila.





MISIÓN 55
Escaramuza subterránea.
Aparece al: Inicio del capítulo 6 y desaparece al final del capítulo 6.
Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida o algún egul muere.
Estrategia: Utiliza criaturas de agua. Al igual que en misiones anteriores, ve tomando los portales mientras derrotas a los líderes, tres en total.



MISIÓN 56
Información inesperada.
Aparece al: Crear más de 14 fórmulas alquímicas y hablar con Cu Sith.
Objetivo: Recolecta el material.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: La mayoría de los enemigos son débiles contra el agua. Ve tomando y abriendo los portales hasta recolectar todos los materiales y tesoros.

MISIÓN 57
Un hermoso ángel.
Aparece al: Inicio del capítulo 6.
Objetivo: Derrotar a Artema.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Usa criaturas de agua y, como Gambits, pon magias para resucitar. Toma todos los portales y, para vencer a Artema, ve invocando criaturas y resucitando a los líderes que hayan caido.

MISIÓN 58
El dragón iracundo.
Aparece al: Inicio del capítulo 6.
Objetivo: Derrotar a Leviatán.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Todos los enemigos son de agua en esta misión. Ve tomando todos los portales y derrotando a los enemigos, excepto a Leviatán, al que es mejor atacar con todas tus unidades cuando se quede sin súbditos.

MISIÓN 59
Lo que allí olvidé.
Aparece al: Inicio del capítulo 6 y desaparece al finalizar el capítulo 6.
Objetivo: Derrota a todos los líderes enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Una misión bastante fácil. Hazte con el control de los dos portales de invocación y ataca a los cinco líderes enemigos, uno tras otro, hasta vencerlos a todos.





MISIÓN 60
El material perfecto
Aparece al: Hablar con Tomaj en la Cubierta del barco.
Objetivo: Consigue el material de alquimia.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo pierden la vida.
Estrategia: Utiliza ataques de fuego en esta misión. Si quieres, no tienes por qué coger todos los materiales, tan solo el que está más abajo en el mapa.



MISIÓN 61
El tesoro de la tortuga.
Aparece al: Completar la misión 54 y hablar con Penelo en la Cubierta del barco.
Objetivo: Derrotar a Aspidoquelonio.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: El enemigo al que tienes que derrotar es una tortuga con una espada clavada en el caparazón. Como es evidente, no es muy difícil de vencer (¡es una tortuga!, ¡y además está herida, la pobrecilla!) pero acuérdate de coger antes todos los materiales que quieras para su posterior aprovechamiento.

MISIÓN 62
El regidor de los temblores.
Aparece al: Inicio del capítulo 6.
Objetivo: Derrotar a Hashmal.
Pierdes si: Todos tus líderes quedan KO.
Estrategia: Elige criaturas de fuego para esta misión. Como en misiones parecidas, ve venciendo a todos los enemigos, deja a Hashmal para el final y concentra sobre el todas tus unidades.

MISIÓN 63
La defensa del Strahl.
Aparece al: Completar la misión 56, crear más de 28 fórmulas y hablar con Cu Sith.
Objetivo: Derrota a todos los enemigos.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Invoca el mayor número posible de criaturas para ayudarte a vencer a los enemigos. La magia también te será de gran ayuda para conseguirlo.



MISIÓN 64
¡Hay que llenar el estómago!
Aparece al: Completar la misión 61 y hablar con Penelo en la Cubierta.
Objetivo: Consigue todos los ingredientes.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Utiliza criaturas del elemento tierra para vencer fácilmente a los enemigos y al Tiamant que aparece. Tras vencerle, coge tranquilamente todos los ingredientes que ves en el mapa.

MISIÓN 65
El verdadero motivo.
Aparece al: Completar la misión 63, crear más de 40 fórmulas y hablar con Cu Sith.
Objetivo: Consigue el material de alquimia.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Avanza hacia los materiales mientras derrotas a todos los enemigos. El material que debes recoger es el que se encuentra más a la derecha del mapa.

MISIÓN 66
Rebelión pactada.
Aparece al: Inicio del capítulo 8
Objetivo: Destruye el Cristal Base del enemigo.
Pierdes si: Tu Cristal Base es destruido.
Estrategia: Los enemigos de esta misión son débiles contra el fuego. Invoca todas las criaturas necesarias para atacar el Cristal Base enemigo. Si tardas demasiado ellos también atacarán el tuyo.

MISIÓN 67
El traidor de los rayos.
Aparece al: Inicio del capítulo 8.
Objetivo: Derrotar a Shemhazai.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Elige criaturas de tierra para esta misión. Invoca todas las criaturas que puedas y ve destruyendo a todos los enemigos. Para vencer a Shemhazai, atácale con todas tus fuerzas y quédate junto al portal, por si necesitaras más criaturas.



MISIÓN 68
El custodio estelar.
Aparece al: Inicio del capítulo 8.
Objetivo: Derrotar a Exodus.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Elige a criaturas de elemento fuego para derrotar a Exodus. Como antes, ve derrotando a todos los enemigos por grupos, excepto a Exodus, al que

tendrás que atacar con todas tus unidades cuando se quede solo y desamparado en el campo de batalla.

MISIÓN 69
¿En misión de rescate?
Aparece al: Inicio del capítulo 9.
Objetivo: Derrota al grupo de Ricky.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Los tres componentes del grupo enemigo vendrán hacia ti con el tiempo. Tan solo espérales y ve venciéndolos uno a uno.



MISIÓN 70
Una carta inesperada.
Aparece al: Inicio del capítulo 9..
Objetivo: Derrotar a Ba'Gamman y su grupo.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Ve tomando y abriendo todos los portales mientras invocas toda la ayuda posible y vas derrotando a cada uno de los componentes del grupo de Ba'Gamman. Deja al jefe de los enemigos para vencerle en último lugar, cuando se quede solo.

MISIÓN 71
¡Por nuestro hogar!
Aparece al: Inicio del capítulo 9.
Objetivo: Toma el control de todos los portales.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Ve tomando todos los portales y venciendo a los enemigos. Deja el que está junto al Titán para el final. Coge todos los materiales antes de abrir el último portal.

MISIÓN 72
El tesoro de Dalmasca.
Aparece al: Completar la misión 65, crear más de 55 fórmulas y hablar con Cu Sith.
Objetivo: Consigue todos los materiales de alquimia.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Esta misión es bastante fácil. Recolecta todos los materiales, y deja el que ves más abajo del mapa para el final, porque cuando lo cojas habrás completado esta misión.

MISIÓN 73
Un ingrediente para Penelo.
Aparece al: Completar la misión 64 y hablar con Penelo en la Cubierta del barco.
Objetivo: Recoge los ingredientes.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: El ingrediente que debes coger está en el punto que hay más al norte, pero para llegar hasta él tendrás de derrotar antes a ocho tortugas que bloquean el camino.



MISIÓN 74
El ángel de la muerte.
Aparece al: Inicio del capítulo 9.
Objetivo: Derrotar a Zalera.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Utiliza criaturas de tipo melé para esta misión. Toma el portal que hay a la izquierda y, desde allí, ve avanzando y derrotando zombis hasta dejar solo a Zalera. Entonces, como en misiones anteriores, ataca con todas tus unidades.

MISIÓN 75
Vuelve el sufrimiento.
Aparece al: Inicio del capítulo 9.
Objetivo: Destruye el Cristal Base del enemigo.
Pierdes si: Tu Cristal Base es destruido.
Estrategia: Utiliza Criaturas de fuego y a distancia para sacar ventaja en esta misión. Ve tomando y abriendo portales mientras derrotas enemigos. Por último, ataca el Cristal Base enemigo.

MISIÓN 76
Descansen en paz.
Aparece al: Completar la misión 60 y hablar con Tomaj en la Cubierta del barco.
Objetivo: Derrotar al rey Bom.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Escoge criaturas del elemento agua y de tipo distancia. Van apareciendo enemigos Bom continuamente, así que concéntrate en tomar los portales y atacar directamente al rey Bom.

MISIÓN 77
Nubarrones en el cielo.
Aparece al: Inicio del capítulo 9.
Objetivo: Derrotar a Fámfrit.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Elige criaturas del elemento rayo. Fámfrit aparece en el centro de la pantalla. Ve derrotando a todos los enemigos que le rodean, y luego ataca a Fámfrit con todas tus unidades.



MISIÓN 78
Sirvientes sin amo.
Aparece al: Inicio del capítulo final.
Objetivo: Tomar el control de todos los portales de invocación.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Hay seis portales de invocación y multitud de enemigos en esta misión. Así que, tómate tu tiempo para derrotar a cada grupo de enemigos, y recupérate a conciencia después. Hazte con cada uno de los portales y usa ataques mágicos para facilitarte la tarea.

MISIÓN 79
Regreso del dragón negro.
Aparece al: Inicio del capítulo final.
Objetivo: Derrotar a las bestias sagradas.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Esta misión puede resultar bastante difícil por la cantidad de enemigos que aparecen. Toma los portales y prepárate para enfrentarte a las bestias. Y tómate un respiro para recuperarte entre bestia y bestia. Tendrás que derrotar nada menos que a Titán, Lamú, Shiva, Ifrit y Bahamut.



MISIÓN 80
El castigador confiado.
Aparece al: Inicio del capítulo final.
Objetivo: Derrotar a Zodiark.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: Esta es la misión más difícil de todo el juego, que para eso es la... penúltima. Toma el control de los tres portales y mantente alejado de Zodiark hasta invocar todas las criaturas que te hagan falta. Atácale entonces con todas tus unidades. Se recomienda tener un nivel 90.

MISIÓN 81
Combate en el Gran Puente.
Aparece al: Inicio del capítulo final.
Objetivo: Derrotar a Gilgamesh.
Pierdes si: Todos los líderes de tu equipo quedan KO.
Estrategia: No dispondrás de criaturas para invocar y sólo podrás elegir a tres líderes para derrotar a Gilgamesh. Elige a Bash, a Penelo y al líder que tenga el nivel más alto posible (como mínimo, recomendamos un personaje de nivel 80). Utiliza tantas magias como puedas y ique tengas mucha suerte.



¡EL MUNDO EN TUS MANOS!

Final Fantasy IV

Descubre cómo acabar el juego, cómo equiparte el mejor armamento y descubrir magias ocultas.

Info extra

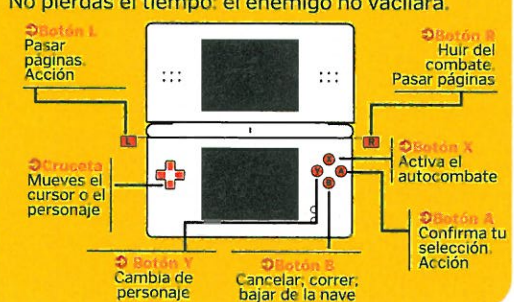


- **Tipo de juego:** RPG
- **Niveles:** 9 niveles
- **Modos de Juego:** Historia
- **Extras:** --
- **Tipo de Guía:** Recorrido
- **Esta guía contiene:**
  - Niveles 1 a 9
  - Tesoros ocultos
- **Dificultad:** Para jugones
- **Hemos acabado el juego en:** 50 Horas
- **Habilidades:** Rapidez, decisión

Para todos los amantes del RPG

CONTROLES DEL JUEGO

La velocidad de decisión en combate es vital. No pierdas el tiempo: el enemigo no vacilará.



ANTES DE EMPEZAR...

Consejos

Si esta es de tus primeras experiencias en el mundillo de los juegos RPG, toma nota de estos puntos que te detallamos a continuación. Te harán falta.

EQUIPACIÓN

Siempre que visites un poblado, echa un ojo a la armería **(1)**. Compara la equipación en venta con la tuya, a ver si compensa gastar unos guiles para actualizar tu indumentaria. De la misma manera, cuando se te una un nuevo aliado, mira en tu equipación a ver si le puedes suministrar algo que tengas y no estés usando. Ten en cuenta que no siempre lo que más valor tenga es lo más indicado para ti. A lo mejor tienes una espada ígnea increíble pero en una cueva llena de monstruos te vendría mejor una de hielo, aunque sea más débil en su conjunto. En esta guía encontrarás algunas sugerencias sobre el armamento, pero en general has de ser tú el que decida, ya que al fin y al cabo se trata de una decisión muy personal.





LUCHA POR TURNOS

Como habrás comprobado, el estilo de lucha también es a tiempo real. Pausa un combate siempre que te haga falta para repasar tu equipo y ver quién golpea con qué. Ten en cuenta que hay infinidad de estrategias para utilizar, y que aunque en esta guía encontrarás unas cuantas, también conviene que tú vayas probando los hechizos y acciones que posee cada aliado, de forma que compruebes cuál se adapta más a tu forma de luchar. **(2)**

EL DINERO

No crece en los árboles, pero casi. Nunca te prives de comprar objetos o armas en las tiendas. Puedes vender objetos antiguos que ya no utilices, o luchar en los alrededores de los pueblos para ganar unos cuantos guiles. Si la cosa se pone fea, la villa la tienes al lado **(3)**.



SALVAR PARTIDAS

«Final Fantasy IV» no es un juego ni mucho menos fácil, te digan lo que te digan. Para colmo, no se puede salvar ni siempre ni continuamente, si no solamente en los mapas o en ciertos lugares de las mazmorras. Nuestro consejo es que guardes siempre que puedas, ya que nunca sabes con qué te vas a topar después. A veces hay enemigos que son imposibles de vencer en ciertos momentos.



Los mapas

EL MUNDO

EL INFRAMUNDO



LA LUNA



LUGARES

1 Baronia
1 Mist
1 Kaipo
1 Damcyan
1 Monte Hobs
1 Fabul
1 Mysidia
1 Monte Ordalía
1 Mitrilo
1 Eblan Troia
1 Agart
1 Torre de Babil

LUGARES

1 Castillo enano
2 Torre de Babil
3 Salida al mundo
4 Cueva de las sílfides
5 Tomra
6 Forja de Kokkol
7 Pasaje de los eidolones
8 Cueva sellada

LUGARES

1 Palacio de Cristal
2 P. lunar oeste 1
3 P. lunar oeste 2
4 P. lunar este 1
5 P. lunar este 2
6 Cueva del Bahamut
7 Morada de los Tarari

LA GUÍA DE RECORRIDO

Capítulo de Baronia

EL CAMINO HACIA MIST

Dentro del castillo de Baronia, ve a la planta baja, y a tu derecha presiona el interruptor para ir a una sala con tres cofres que contienen 480 guiles, un éter y una tienda de lona.

En esa misma habitación sube las escaleras situadas a mano izquierda. Desde ahí, dirígete a la torre Oeste, donde se encuentra la habitación de Cecil. Una vez hayas reposado, tú y Kain os debéis dirigir hacia la villa de Mist, pero antes debes hacer una visita a tu propio pueblo, Baronia.

Sal del castillo y entra en Baronia. Hay una poción oculta en el arbusto que se encuentra al lado de la posada. Dentro, hay otra poción escondida en el interior de una jarra. Si subes las escaleras, encontrarás un interruptor que guarda 3 tesoros: un pan de gnomo, una tienda de lona y un colirio. Sal de aquí, y camina hasta la casa situada detrás de la posada, donde verás otra poción escondida en un jarrón, y una más en el arbusto que hay a su lado.

Ahora ve al norte de la ciudad, entra en el canal de agua y recórrelo hasta llegar al lago del sur, donde encontrarás una tienda de lona y un reloj de bronce ocultos en el agua **(1)**.

Si te fijas, hay otra salida del pueblo, en la parte noreste. Antes baja por el camino de la derecha que está al lado de la salida y encontrarás un colirio oculto en un árbol. Ve por esa salida y bordea la ciudad. Si rebuscas bien encontrarás dos colas de fénix y una aguja de oro escondida entre las flores. Al salir de Baronia, por los claros te toparás con duendes, trinchatas, garras letales y globos oculares. Son tus primeros combates, no muy complicados, pero puedes probar a investigar un poco y familiarizarte con las habilidades y acciones de tu equipo: ataque, defensa, llanto, etc.



Una vez llegues a la cueva de Mist, que por si te has perdido se encuentra al norte de Baronia, te enfrentarás a nuevos enemigos: larvas y polillas iris. En esta planta hay varios tesoros: una poción, un colirio, una tienda de lona, y cinco pociones si completas todo el mapeado. Eso será, claro, después de vencer a tu primer jefecillo.

Jefe: Dragón de Mist **(2)**
Cómo vencerlo: Ataca con Kain y Cecil. Cuando el Dragón se vuelva niebla no se le puede atacar, de modo que defiéndete con Cecil de sus ataques y haz 'salto' con Kain.

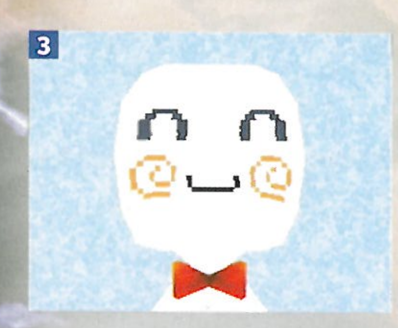
Al sair de la cueva, dirígete al este hasta encontrar Mist.



KAIPO

Apareces junto a Rydia en un desierto bastante peligroso. Es probable que te encuentres por el camino con ciempatas y guramis del desierto, que son fácilmente abatibles con el hielo de Rydia. Eso sí, si te aparece una lombriz gigante, será mejor que huyas o acabará contigo enseguida.

Si te adentras en el desierto, al noroeste encontrarás la pequeña aldea de Kaipo. Ahí te verás envuelto en una pelea con unos soldados. Acaba primero con el capitán, para que los otros queden confundidos. Al salir de la posada, ve a la casa situada en la parte noreste. Viviri te mostrará el



bestiario, para que puedas seguir un registro de todos los enemigos a los que te has enfrentado. En ese mismo lugar te reencontrarás con Rosa, que te dará el aumento autopoción.

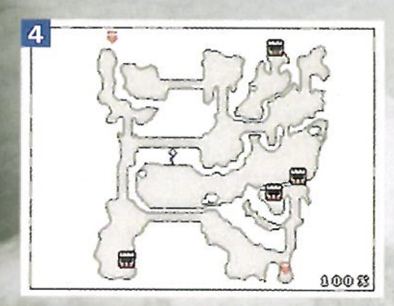
En esta guía verás una forma de repartir los aumentos, sin embargo puedes optar por hacerlo a tu modo. Eso sí, no olvides que a quien le des un aumento, luego no se lo podrás quitar. Visita la tienda de armaduras, por si encuentras algo interesante. En la parte oeste del pueblo encontrarás a Chocobo Gordo, y conocerás a Nib, el eidolón de Rydia **(3)**. Antes de salir de la aldea compra unas cuantas pociones, pues ahora viene una parte un poco chunguilla.

CANAL SUBTERRÁNEO

Se encuentra al noroeste de Kaipo, escondido entre las montañas. En el sótano primero de la entrada sur te toparás con enanos, caparazón mortal, amebas, diablos azules y peces asesinos.

Los cofres contienen un beso de doncella, una tienda de lona y un éter. Cuando bajes al agua, métete dentro de la catarata, ya que hay una habitación secreta **(4)** en la que encontrarás un turboéter, una poción-X y una cola de fénix.

Usa "electro" de Rydia en los combates hasta que encuentres a Tellah, con quien te será mucho más fácil continuar. Obtienes 5 colirios si completas el 100% de este mapeado. En el segundo sótano, los cofres contienen una poción, un éter, y una vara gélida que puedes equipar a Rydia. Obtienes 5 antídotos si completas el mapa. Al llegar al tercer sótano te encuentras con un nuevo enemigo: el sapo.



En cuanto a tesoros, tienes un cofre con 580 guiles y otro con un fragmento de bomba. Obtienes 3 tiendas de lona por completar el mapa. Bien, has llegado a la parte norte. Si sigues todo a la izquierda en el segundo sótano, encuentras un camino secreto fuera del mapeado que te hará falta investigar para completarlo al 100%. Con ello consigues 3 colas de fénix, aparte de un cofre extra con una gorra con plumas, que puedes equipar a Rydia



En el sótano norte aparecen nuevos enemigos: el ranogro y los zombis. Los cofres contienen éter, ira de Zeus, hoja de sombra y un reloj de bronce. Llegarás a una cascada subterránea por la que debes saltar. Cuando alcances el segundo sótano del lago, te pelearás contra un flan rojo. Los cofres contienen el yelmo y los guantes de hades que debes equipar a Cecil. Recibes 5 pociones por completar el mapa.

En el siguiente sótano te enfrentas contra caimanes, y los tesoros que hay son las sandalias de Hermes y la armadura hades, óptima para Cecil. Obtienes tres iras de Zeus si completas el mapa.

Jefe: Octomamut (5)
Cómo vencerlo: Usa la magia negra 'electro' de Tellah, oscuridad con Cecil (para luego atacar) y con Rydia sana al grupo con cura+ si es preciso.

DAMCYAN

Al entrar, rodea el castillo por la derecha hasta llegar a la puerta de los calabozos, que guarda tres tesoros dentro: arco destructor, gorra con plumas, y anillo rubí. En esa misma habitación, en la parte sudoeste, hay una entrada a otra habitación con más tesoros: poción, antídoto, colirio, aguja de oro, cola de fénix y éter. También encontrarás en esa habitación escondidos un elixir en la esquina sudoeste, unas flechas sagradas en la esquina sureste y flechas férreas en la noreste.

Ahora entra al castillo, y en la segunda planta (donde se te unirá Edward) hallarás vasijas para recuperar PV y PM. Parece que ya está todo listo para partir hacia la guarida del Formileón, lugar situado al este del castillo.

En un primer momento, sólo podrás completar el mapa del primer sótano al 95%, encontrando como tesoros una seda de araña, tres pociones, una aguja de oro y una tienda de Lona. Los enemigos nuevos que encontrarás son el Adamantaimai y el Domovoi. Podrás completar el 5% restante accediendo desde la siguiente sala, y recibirás 5 pociones. Además verás una habitación más con una cola de fénix, una escapatoria, un éter y un punto para salvar la partida.

En el segundo sótano el nuevo monstruo es el flan amarillo. Los tesoros son aire antártico, hoja de sombra, vara gélida, poción, seda de araña y 3 colas de fénix si completas al 100% el mapa. En este piso hay una habitación con un arpa de lamia, y enemigos especiales y únicos: Leshy, Basilisco, y la lombriz gigante del desierto de Kaipo, a la que ya puedes vencer.

Jefe: Formileón (6)
Cómo vencerlo: Cuando tenga los ojos blancos, que Rydia utilice la magia negra 'hielo' y Cecil la oscuridad. Cuando tenga los ojos rojos, Cecil ataca y Rydia usa la vara gélida.



Capítulo de Fabul

MONTE HOBS

Antes de nada, ve con tu nave hacia Kaipo a llevar la perla de arena a Rosa para que se una a ti. Después, ve detrás de la posada: el aumento Megaobjetos te está esperando.
Sal de Kaipo y, pasada la cueva del formileón, hacia el este, se encuentra el monte Hobs. En la ladera occidental te enfrentarás a espíritus y esqueletos, y completando el mapa recibirás tres ultrapociones.

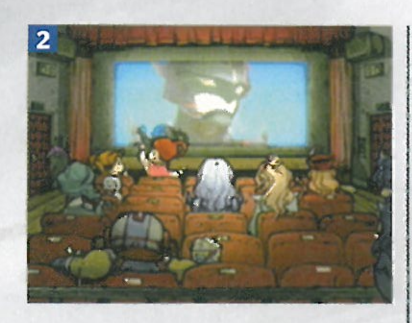
Coge el camino de la izquierda, hacia un mirador. Los nuevos enemigos son la gárgola y la cocatriz. Los cofres que hay son una tienda de Lona, una poción, una aguja de oro y 960 guiles. De ahí, regresa a la ladera y coge el camino de la derecha. En la cima hay un cofre con flechas sagradas, y como enemigos Bom y Bom Gris.



Jefe: Mamá Bom (1)
Cómo vencerlo: Rosa debe conjurar 'Lento'; Rydia atacar con Hielo; Yang concentrarse 2 ó 3 veces y después atacar; Edward curar; y Cecil atacar. La mamá se volverá enorme, y empezará un contador indicando que va a explotar. En ese momento, procura que todos estén hasta arriba de vida y usa 'defender' con cada uno y 'fuga' con Edward. Mamá Bom explotará y se dividirá en 6 boms más pequeños. Utiliza la patada de Yang, el hielo de Rydia para destruirlos, y la cura de Rosa para los heridos.

Una vez derrotada, Yang se unirá a tu grupo. Dirígete a la Ladera Oriental, donde al completar el mapa obtendrás tres almas de Bom. Al salir del Monte Hobs, sigue hacia el este hasta encontrar el





castillo de Fabul. Por el camino es probable que te tropieces con un puercoespín rabioso.

CASTILLO DE FABUL

Ve a la posada, cogiendo las escaleras de la izquierda en la planta baja. Encontrarás a Noticiri, que te muestra los vídeos del juego y te dice que a partir de ahora puedes consultar el bestiario en los bosques Chocobo **(2)**.

Compra en la posada verduras de Gysahl para dar de comer a los Chocobo Gordos, si es que sigues el bestiario. En el primer piso coge la puerta de atrás. Llegarás a un lugar con dos torres que guardan diversos tesoros: poción, aire antártico, fragmento de bomba, y una ira de Zeus escondida en el candelabro de la planta baja de la torre Oeste. En el florero de la primera planta hay escondido un licor de Baco, y en la segunda un cofre con tienda de Lona. Después de hablar con el rey, el ejército de Baronia atacará. En los sucesivos combates, derrota primero a los capitanes de infantería, para que los marinos queden aturdidos. Si las cosas se te



ponen feas, Edward debe usar su aria vital. Al final te enfrentarás a Kain, a quien no puedes derrotar **(3)**. Una vez finalizado el duelo, ve a la sala del trono, donde hay una vasija unas sandalias de Hermes. Hacia la derecha encontrarás un pasadizo secreto que lleva hasta 3 cofres con una seda de araña, escudo infernal, y éter. Después dirígete a la posada, donde podrás reposar gratis. Sal del castillo hacia el barco, y la esposa de Yang te obsequiará con el aumento de contraataque.

Capítulo de Ordalía

PUEBLO DE MYSIDIA

Después de sobrevivir al ataque del leviatán, despiertas solo en la playa. Dirígete al este, donde encontrarás el pueblo que antes atacaste como soldado de Baronia: Mysidia. Ten cuidado, porque los habitantes siguen un poco resentidos por aquello de que masacraste su aldea y les robaste su cristal y tal...Y algunos te lanzarán hechizos si hablas con ellos.

Dirígete a la sala de oraciones, todo recto hacia arriba, y se te unirán dos nuevos aliados: Palom y Porom. A Palom le puedes asignar el aumento de los megaobjetos

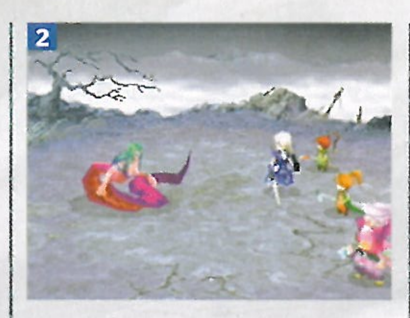


(sustituyéndolo por atacar en el menú de habilidades) y a Porom la auto-poción, ya que son bastante débiles al principio. A Cecil dale el contraataque. No olvides echar un ojo a las armaduras y a los ítems (compra una tienda de Lona si no te quedan, te hará falta). De ahí, parte hacia el monte. Te vas a encontrar con un enemigo nuevo, el Zu **(1)**.

Sigue el camino del este para encontrar el monte, pero antes de entrar, dirígete hacia el sur, ya que por allí se encuentra un bosque Chocobo. En él encontrarás a Campiri, que te pide una tienda de Lona. Al norte del bosque verás un nido. Debes dejar ahí verduras de Gysahl para que aparezca el Chocobo gordo.

MONTE ORDALÍA

En la entrada tienes dos pociones y cinco antídotos si completas el



mapeado. Los nuevos enemigos son el alma, el necrófago y el necroláctico. Cecil puede vencer las almas, y Palom a los zombis. Porom, que cure a los demás o que se defienda.

En el sendero recibes tres ultrapociones por completarlo al 100%. Te reencontrarás con Tellah. Si tienes en tu inventario una vara gélida, puedes dársela a él para que se encargue de las almas en los combates. Al llegar al cruce sendos cofres esconden dos éteres, más otro si completas el mapeado. Aquí es probable que te encuentres con Lilit **(2)**, pero sería recomendable que no te enfrentases a ella por ahora. Puedes volver luego, después de vencer al jefe, que ya tendrás más experiencia en tu equipo. Una vez en la cima, hacia el este, puedes salvar la partida.

Jefe: **Scarmiglione (3)**
Cómo vencerlo: En su primera forma, Palom y Tellah usan Piro contra los malos, Porom usa la cura contra los malos (o para los buenos si te hace falta), y Cecil ataca a Scarmiglione.

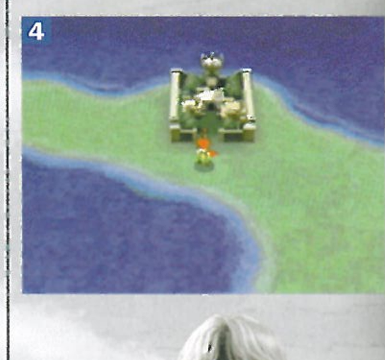
Una vez lo venzas, adopta una nueva forma. Antes de enfrentarte a él, invierte las posiciones del grupo porque te atacará por la espalda. Tellah y Porom le atacan con cura+, y Cecil y Palom reponen la vida del grupo con los objetos que te hagan falta (pociones, paracenia, etc.). No se debe atacar al enemigo con Cecil, ya



que tienen un contraataque muy salvaje y además suele lanzar hechizos a todo el grupo.

Obtienes un colmillo rojo por completar la cima. Cuando regreses al cruce, encontrarás otro aumento: la maldición. Recuerda derrotar a Lilit para completar tu bestiario. Es un poco difícil de encontrar, pero así aprovechas y subes unos cuantos niveles a Cecil (entre 15 y 20), que se encuentra bastante débil.

Regresa a Mysidia **(4)** y hablar con el anciano de la sala de oraciones. El camino maldito está en una casa al este de la aldea que antes estaba cerrada. Métete por ahí y aparecerás en Baronia.





Capítulo de Baronia (II)

MIST

Antes de seguir con tu misión regresa a Mist, el pueblo que destruiste con tu anillo. Mira el mapa si es preciso, pero para llegar tienes que atravesar la cueva al noroeste.

Los enemigos son débiles, así que usa el autocombate y haz que todos los miembros de tu grupo ataquen, incluso Porom. Una vez llegues, pasa la posada, pasa el


1

edificio que hay enfrente y a mano derecha sigue recto y métete entre los árboles. Hay un camino secreto que te lleva a dos fragmentos de bomba invisibles.

Nada más salir, ve hacia el norte, pasando la posada, y al final entre más árboles encontrarás un arbusto con otro fragmento de bomba **(1).** Después ve hacia la izquierda hasta llegar a la casita situada más al norte de Mist. Métete por la chimenea y sigue todo recto hacia la derecha hasta encontrar una habitación con dos cofres: una horquilla de oro (que le puedes dar a Porom) y un traje, que de poco sirve. En esa habitación hay otro camino secreto hacia abajo que te lleva a otros dos cofres: una vara transform (para Tellah o Palom) y un anillo rubí.

PUEBLO DE BARONIA

Ve a la posada para encontrarte con un viejo conocido en el segundo piso: Yang. Te atacará junto con dos guardias de Baronia. Que Tellah y Palom usen petra contra ellos. Después llegará Yang. Haz que Tellah use cualquier magia negra, como 'electro', y el combate parará. Yang se volverá a unir a tu grupo y te dará la llave de Baronia. Con ella, entra en la


2

tienda de armaduras. Encontrarás a Cantiri el bardo. Después dirígete a la esquina inferior. Verás que puedes salir del mapa y colarte a la zona de los dependientes **(2)**, y coger sus tesoros: 2000 guiles y una ira de Zeus.

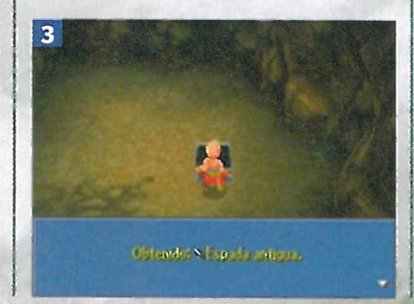
Ya que estás ahí, aprovecha para armar a Yang de nuevo. La casa de Cid está situada al noroeste de la villa. Justo en la parte de abajo hay una compuerta que antes estaba cerrada, pero que ahora con tu llave de Baronia puedes abrir. Nada más entrar fíjate en el mapa. Hay un cofre. Para llegar a él no tienes más que traspasar la pared: 1000 guiles te esperan.

ANTIGUO CANAL

En el S4 los cofres contienen una ultrapoción, un éter, una ira de Zeus, y recibes tres ultrapociones por completar el mapa al 100%. Los nuevos enemigos son el caimán gigas, que sucumbe ante el hielo; el electropez, y el salpicón y la castañeta maligna que los vence el trueno. En el S3 los cofres guardan un reloj de bronce, una seda de araña, y unas sandalias de Hermes.

Este mapa está lleno de pasadizos secretos. Primero dirígete hacia los dos cofres situados al suroeste. Después regresa al norte y termina de completar el mapa con un último cofre.

Al llegar al S2 hay un cofre con un éter y recibes tres panaceas por completarlo. Tendrás un encuentro con el pez asesino. Para llegar


3

al cuarto secreto, justo antes de llegar a la salida de este piso, gira a la izquierda. Encontrarás un pasaje oculto que te guiará hasta un éter.

Una vez en el S1, te topas con gigas asfixiantes e hidras, que se vencen con trueno. A la derecha puedes salvar la partida. En esa misma habitación ve todo a la derecha desde el punto de salvado y llegarás a una habitación oculta con una espada antigua **(3).**

Regresa al otro cuarto donde volverán a aparecer los soldados de Baronia, pero no uses petra con ellos. Aparte de que es un gasto innecesario de magia (20 PM), ahora eres más fuerte y puedes contra ellos con cualquier tipo de ataque. El conjuro de petra te servirá si te topas con un gigas asfixiante, que aunque es muy poderoso, muere al instante. Coge ahora el camino de la derecha.

CASTILLO DE BARONIA

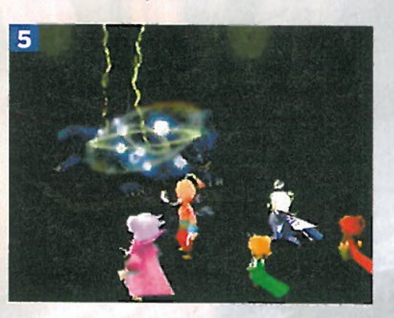
Baja a lo largo de toda la fosa, y justo al lado del puente principal verás una puerta para entrar al castillo. Ve a la torre noroeste, a la habitación de Cecil a reposar y curar tus heridas. Después sal de la torre, y toma la puerta del cuadrante suroeste, hasta llegar al PB.


4

Jefe: Baigan **(4)**
Cómo vencerlo: Céntrate en su cuerpo y olvídate de sus brazos. Cecil ataca, y Yang debe concentrarse 2 ó 3 veces para luego atacar. Tellah debe usar prisa sobre Cecil y Yang para que regeneren más rápido su turno. Palom debe usar primero farol para doblar su intelecto y después bio, que le quitará mucha vida. Porom debe usar llanto para ralentizar al enemigo, y después sanar a los del grupo, y curarles de hechizos.

Tras acabar con él, sigue hacia la habitación del trono y encontrarás un nuevo jefe: tu propio rey.

Jefe: Cagnazzo **(5)**
Cómo vencerlo: Yang se concentra tres veces y luego ataca. Utiliza llanto con Porom, y luego 'lento' contra Cagnazzo para retrasar el ataque. Después, que proteja al grupo o que cure los maleficios. Palom debe utilizar 'electro+'. Cecil 'proteger' con Palom para que nada lo detenga, o bien Palom puede usar su farol y Cecil atacar. Tellah debe utilizar 'prisa' consigo mismo y con Palom, y después su poderoso 'electro++'. Atención al agua alrededor de Cagnazzo, ya que provocará un tsunami devastador. Antes de que eso ocurra, fúndelo a rayos.


5

Cuando Cid se una al equipo y montéis en su aeronave, no os vayáis aún. Aterriza y vuelve al Castillo. En el PB sube las escaleras de la derecha. Llegarás a la habitación con 6 cofres a los que antes no podías acceder **(6)**: dos éteres, dos cuernos de unicornio, y dos colas de fénix.

Cógelos, baja por la puerta de abajo y saldrás fuera. Ve a la torre del este, en el PB hay más tesoros: dos sandalias de Hermes y dos licores de Baco. Baja al S1 y encontrarás un elixir en el primer candelabro. Baja un piso más y encontrarás al verdadero rey. Ve al P1 y pilla dos cofres con dos ultrapociones; en el P2, un éter y dos tiendas de Lona. Haz una breve parada en el antiguo canal. En el S3 está el aumento tsunami de Cagnazzo. Busca en la cámara central, equipa con él a Tellah.


6



Capítulo de Troia

PUEBLOS DE LA TIERRA

Ve a Mysidia, a la sala de oraciones, sube hasta la sala del cristal, y de ahí a la tarima de oración a decirle al anciano el sacrificio de los gemelos. Te dará el aumento del llanto, del farol, y dos del lanzamiento dual.

Después toca visitar otro pueblo desconocido. Entre el monte Ordalía y el castillo de Fabul hay un archipiélago. En él, en la isla situada más al oeste se encuentra la villa de Mitrilo. Al entrar, sigue todo recto, gira a la izquierda y continúa recto hasta el final. Entre unas flores encontrarás una ración. Ahora da media vuelta y sigue recto hasta el final, donde hallarás un beso de doncella en un pozo de agua. Al lado de la tienda de armaduras hay una ranica errante. Tiene escondido un cuchillo de mitrilo. Entre la tienda de armas y la del comerciante, hay un arbusto enorme que esconde 5000 guiles. Al lado de la casa situada al noreste, donde empieza el bosque, encontrarás un bastón de mitrilo. Antes de irte de este lugar, revisa la armería por si te decides a comprar algo.

CASTILLO DE EBLAN

Es un misterioso castillo desierto situado en la isla al suroeste del mapa. Una vez entres, dirígete a la torre oeste PB. Hay puertas ocultas a derecha e izquierda para alcanzar el tesoro de acero morfeo. Pero lo custodian malos: gólem de acero y craneón, ¡y bastante duros de pelar!

Que Cecil proteja a Tellah, que Tellah ataque con petra, que Cecil sane a los demás cuando haga falta y que Yang y Cid ataquen sin cuartel. En el P1, en las vasijas

1


hay escondido un Licor de Baco. Para llegar a los tesoros, hay un pasadizo secreto en la esquina inferior derecha. Encontrarás flechas mutis y 10000 guiles. En la esquina inferior izquierda accedes al cofre del PB: un alma de bomba.

Ahora ve a la torre este, PB, hay un libro de Edge escondido en el jarrón de la sala **(1)**. Puedes coger el cofre de la izquierda mediante una puerta oculta que se encuentra justo al lado de las escaleras de subida. Encontrarás un bigote de bengal. En el P1 presiona el interruptor para abrir una puerta. Las vasijas contienen sandalias de Hermes, los cofres de esa sala contienen ultrapociónx2, escapatoria.

2


A la derecha de los cofres de arriba hay un camino oculto que te lleva al cofre al otro lado del agujero, con una lanza sangrienta y una emboscada: lamia y dos bengales. Para vencerlos, lanza un reloj de bronce (que deberías tener), ya que los paralizará. Y a partir de ahí, que Tellah no pare de conjurar petra. Hay un agujero para llegar al cofre del piso de abajo, que contiene un reloj de plata. Llegas luego al pasaje del sótano. Hay un libro de Edge escondido en el primer candelabro, y cofres con éterx2 y una manzana de plata... ¡Con emboscada! Tres ogros locos **(2)**. La estrategia será parecida a la de antes. Cid se defiende, Cecil protege a Tellah o cura a los demás si es necesario, Tellah utiliza petra y Yang aguante. Después del combate, el grupo ganará un par de niveles de experiencia.

Ahora ve a la torre central, directo al PB. Hay un cofre con una ultrapoción al que puedes acceder por una puerta que está justo a su izquierda y que no se ve. Ahora ve al norte hasta llegar a la sala del trono. Detrás del trono precisamente, si rebuscas, encontrarás el libro de Edge. Al este de esa sala hay un camino oculto que te lleva a los tesoros del P1: aguja de oro, cabaña y beso de doncella. Haz lo mismo con el camino secreto a la izquierda de la sala, y encontrarás un cuerno de unicornio y un despertador. Por fin puedes salir de este sitio tan horrible.

ZONA DE TROIA

Se encuentra en el continente noroeste del mapa. Aquí te encontrarás enemigos como naga cavernaria, serpiente gigante, pétalos mortales, Trent, Cait Sith, y puercoespín.

Ve al castillo, y al llegar al PB, continúa hacia el norte para hablar con las adeptas y que te informen de la situación. Parece que tendrás que desequipar tu armamento de metal. Vuelve al PB, toma la puerta de la izquierda y llegarás a la enfermería. Edward te dará una maleza susurrante **(3)**.

Ahora regresa y toma la puerta de la derecha. Llegarás a un lugar con tres escaleras. Baja por la del centro y encontrarás un licor de Baco en el interior de una vasija. Las escaleras de la izquierda guardan numerosos tesoros: dos tiendas de Lona, dos ultrapociones, dos éteres, y dos anillos de rubí.

Visita la villa de Troia. Ve a la tienda de armas porque deberás comprar un fragmento de fuego. Por otro lado, desequipa a tus miembros de cualquier objeto de metal que usen: escudos, brazales de plata... Deberías llevar contigo suficientes objetos para sustituirlos: sombreros mágicos, anillos de rubí, atuendos de Gaia, etc.

Sal de la tienda, encontrarás una ultrapoción en el arbusto que hay detrás. Rebusca en otro arbusto a la derecha de la tienda de armaduras, porque encontrarás una tienda de Lona. Métete en el río

3


4


por las escaleras que hay al lado de la posada, y ve hacia el norte, hasta el final, donde encontrarás escondida una hoja de fénix.

Después, sal por las escaleras que tienes al lado y en una zona donde hay una chiquilla, si rebuscas bien, encontrarás 1000 guiles, un turboéter, un éter y un engaño **(4)**. De vuelta a tierra firme, detrás de la posada, cruzando el río, te encontrarás con Gigoliri, que te pedirá que le hagas un favor un tanto peculiar... A cambio te dejará utilizar el gramófono en el bosque chocobo.

En el extremo norte del mapa tienes el criadero de chocobos negros. Para poder pasar donde se crían y hablar con la chica que los cuida, hay un pasaje secreto en la esquina inferior. Bien, visita ahora el bosque de Chocobos. Sigue el caminito que hay entre el bosque hacia el norte, y llegarás sin más problemas.

5


En él hay tres verduras Gysahl escondidas. Una, en el penúltimo trozo de hierba (contando desde abajo) **(5)**; otra en el hueco de arbustos que hay en la parte noroeste; y la última en la esquina inferior derecha del matojo de matorrales que hay separado del resto, al noreste. Pues con eso, si quieres, puedes despertar al chocobo gordo y echar un ojo a tu bestiario, o puedes coger directa y obligatoriamente un chocobo negro y dirigirte hacia el este, hasta encontrar la cueva del malvado elfo.

CUEVA MAGNÉTICA

En el S1 de tesoros hay una ultrapoción, un cuerno de unicornio y éter si mapeas al 100%. Entre los enemigos destaca el ogro. Ataca con todos salvo con Cecil, que debe sanar al grupo porque sin su espada no sirve de ayuda.

Bajando al S2 encuentras dos éteres, 2000 guiles y tres colmillos vampíricos por completar el mapa. En el extremo norte hay una pequeña habitación, donde además de encontrar dos cofres, habrá malos nuevos. Por un lado el súcubo, que se le vence con fuego. Equipa a Tellah con una vara ígnea, y lo liquidará de un solo golpe. Otro rival es Mentalis: Yang se lo carga de un golpe. Y por fin tenemos Murciélagos: te infectarán con necrosis, pero se pasa al terminar el combate.

Nada más llegar al S3 tienes al lado una puerta que lleva a una habitación donde salvar la partida. Después, ve hacia el sur y encontrarás una habitación con ultrapoción, seda de araña y reloj de bronce. Y de premio, tres campanas silenciosas por el 100%.

Al salir llegarás a un cuarto con un cofre que contiene garras feéricas. El S4 "regala" una escapatoria y un turboéter por el 100%. La puerta situada al este guarda una habitación con otra posibilidad para salvar la partida. Ahora, a recuperar el cristal.



6

Jefe: Elfo oscuro (6)

Cómo vencerlo: De primeras, no gastes magia ni objetos porque no conseguirás nada. En un momento dado os fulminará a todos. Cuando Edward toque su arpa, selecciona equipo y luego optimiza el armamento de cada uno, que ya pueden usar el metal.

Cecil debe proteger a Tellah, quien debe emplear mutis sobre el elfo. De esta forma el elfo apenas atacará. Cid y Cecil atacan y Yang se concentra 3 veces como mínimo. Tellah debe lanzar prisa sobre todos los del grupo, empezando por Cid. El elfo se transformará en dragón negro, pero en ese momento Yang será poderosísimo, y Tellah puede ayudarle conjurando 'piro++'.

Ya puedes salir de la cueva, y a la salida el chocobo negro te llevará directamente a su bosque. De ahí, parte hacia el castillo.

CASTILLO TROIA

Ve a la enfermería a visitar a Edward, que te obsequiará con el aumento Canción. Dale el aumento a Tellah. Después dirígete al P1 a hablar con las ocho Adeptas. A continuación, regresa a la torre este y baja las escaleras de la izquierda. Habla con la guardiana del calabozo (7) para que te deje coger sus tesoros: dos ultrapociones, dos panaceas, dos éteres, dos turboéteres, elixir, hierba del eco, gran arco, flechas de fuego, flechas de rayo, 55000 guiles, flechas de hielo, hierba del eco y manzana de plata. Ya puedes partir en tu aeronave junto a Kain.


7

TORRE DE ZOT

En este lugar la mayoría de enemigos evitan al fuego, por tanto deberías equipar a tu equipo con elementos ígneos y quitar los gélidos.

En el PB, los monstruos nuevos son el flan púrpura, el centauro, la bestia helada, la titiritera y la marioneta. Elimina primero a las titiriteras para que no generen más marionetas. Encontrarás una armadura ígnea para Cecil y 5 iras de Zeus por completar el mapeado.


8

En el siguiente piso te enfrentas al caballero sombrío, el trasgo y el reptil gélido. Aparte de tres iras empíreas que recibirás si completas el mapa, habrá un cofre con una espada ígnea custodiado por un perro flamígero. Antes del enfrentamiento equípate con elementos de hielo, o por lo menos quítate los de fuego, ya que no hacen nada. Utiliza la locura con Tellah, y después haz un ataque de 'hielo++' (8). El resto puede sanar al grupo o atacar. Al finalizar, equipa esa espada a Cecil. En P2, combates contra la amazona y la tortuga vil, la cual resiste el fuego. Mientras Tellah le lanza hechizos de hielo, el resto se puede encargar de los otros enemigos que vayan con ella. Por completar el mapa recibirás un colmillo azul.

Subes al P3 y te das cuenta de que ahora las bestias heladas son fáciles de eliminar. Si quieres completar el bestiario, aquí tienes otra oportunidad. También te encuentras con las hechiceras.

Hay tres puertas. En la de la izquierda subes al P4 y encuentras un cofre con la maza de Gaia que debes equipar a Cid. En la puerta central están las garras infernales para Yang, y el escudo ígneo. En la puerta de la derecha, el roquete de sabio para Tellah.

A la derecha del todo hay otra puerta más, pero antes de llegar obtendrás un elixir por completar el mapa. Y al entrar en la última habitación, recibirás tres relojes de bronce por completar el mapa del P5. En la primera puerta de ese piso podrás salvar, y en la segunda un jefe, o mejor dicho, unas jefas, te intentarán parar los pies:

Jefe: Hermanas Magus (9)

Cómo vencerlo: Primero encárgarte de Cindy, que aparte de estar equipada de espejo para generar el ataque delta, puede resucitar a sus hermanas en caso de que caigan antes que ella. Utiliza Mutis con Tellah para callar a Sandy antes de que provoque el reflejo. Que Cecil y Cid ataquen, y Yang se concentre dos o tres veces y luego ataque. Cuando muera Cindy, usa Mutis con Mindy y ya puedes poner a caldo a las dos hermanas sin preocuparte de si te atacan. Usa magia negra con Tellah también, si ves que no hace falta sanar a nadie.


9

Ve al P5, y Tellah se pondrá chulo y se enfrentará a Gólbez él solito. Tras el combate, recibirás tres aumentos: recordar, hablador veloz, y último aliento. Habla con Kain, y tras la pérdida de Tellah, se te unirán Rosa y Kain al grupo. Dale a Rosa el aumento del lanzamiento dual, y ponlo en lugar de apuntar en sus habilidades. A Kain dale el llanto, y a Yang último aliento y recordar. Cuando estés listo para irte, tendrás otra visita:

Jefe: Barbariccia (10)
Cómo vencerlo: No es buena idea que ataquen todos, ya que siempre contraatacará y al final saldrás perdiendo. Haz que Yang se tome unas sandalias de Hermes, que se concentre tres veces, que tome un licor de Baco y que se ponga a repartir estopa. Cecil debe proteger a Rosa (y a él mismo), y ésta curar siempre que haga falta. Kain debe utilizar el salto siempre que Barbariccia se convierta en huracán, ya que es la única manera de romper su invulnerabilidad. Cid debe defenderse.

Cuando acabes con ella, Rosa os teletransportará al castillo de Baronia, y Kain te dará una piedra de magma.



Capítulo del Inframundo

VISITAS A OTROS PUEBLOS

Coge la aeronave y regresa a Troia. De ahí ve a pie hasta el bosque chocobo y coge uno negro para que te lleve a la cueva magnética.

Una vez dentro, pasa de nuevo por todos los pisos hasta llegar a la sala del cristal, donde encontrarás el aumento Tornado. Después regresa con tu aeronave y visita una nueva isla situada al sur de Baronia: Agart. Llega hasta la tienda de armas y gira a la izquierda.



Continúa todo el camino hasta llegar a la parte este del pueblo. Ahí encontrarás una ultrapoción escondida en un arbusto. Bajando por las escaleras, llegas a un lago. En la parte de la derecha, entre los arbustos, hallarás una cabaña. Encontrarás una cola de fénix en un arbusto enorme situado entre dos franjas elevadas, a la izquierda del centro del pueblo **(1)**.

Justo un poquito más arriba, entre unos arbustos más pequeños, hay una poción. Rodea la formación montañosa del centro hasta llegar a la casa que está un poco más arriba del centro del pueblo, y en el arbusto de enfrente encontrarás un viento antártico. Ponte a hablar con Ñoñiri, y prométele que le ayudarás a encontrar un flan de arco iris. Ve a la izquierda y entre los matojos encontrarás un tambor de Gaia. Ahora dirígete hacia el pozo situado en el centro del poblado y lanza la piedra de magma. Provocarás una explosión de lava que dejará un agujero enorme en las montañas. Coge tu aeronave y... ¡Sumérgete en la aventura!

LOS ENANOS

En la explanada te toparás con el capitán duende y el armadillo, facilones ambos. Siguiendo al oeste encontrarás el castillo enano. Entra y sigue de frente hasta la sala del trono. Cid se va del grupo, así que organiza un poco a tus compañeros para batallar. Ahora vienen rivales durillos...



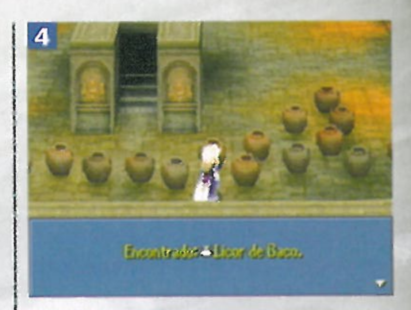
Jefe: Calas y Brinas (2)
Cómo vencerlo: Rosa debe utilizar freno sobre todas, Kain el llanto y después atacar junto con Cecil. Yang debe concentrarse tres veces. Usa sandalias de hermes si quieres que se recargue rápidamente. Puedes derrotar a todas las marionetas sin problemas, pero si quieres completar el bestiario, deja como mínimo dos vivas para que se unan y se transformen en Calabrina. Rosa debe volver a utilizar freno, Cecil debe proteger a Rosa y sanar a quien le haga falta. Kain hace de nuevo el llanto y luego ataca. Yang se puede tomar un licor de baco para atacar como un loco. Le quitará un montón de vida al monstruo.

Jefe: Gólbez (3)
Cómo vencerlo: De primeras no te va a atacar, así que si estás malherido por el combate anterior, aprovecha para sanarte. Cuando pasen 2 ó 3 turnos, Kain puede usar salto, porque igual se salva de la masacre que se avecina: todos los miembros son paralizados y asesinados uno por uno, hasta que sólo quede Cecil (y Kain si saltó a tiempo). Rydia se unirá



al grupo y destruirá al dragón de Gólbez. En ese momento, utiliza libra con Cecil para ver qué elemento puede dañar a Gólbez. Rydia debe buscar entre sus eidolones alguno que se corresponda con ese elemento, y atacar. Repite la operación porque los elementos que dañan a Gólbez van variando. Si te hace falta, revive a alguien más, por ejemplo a Rosa, para que sane al grupo si es preciso. El truco de este combate es que debes ser muy rápido y hábil seleccionando las órdenes.

Una vez termine el duelo, recibirás el aumento imán. Dáselo a Cecil, y a Rydia dale el hablador veloz y el farol. Sal del trono, y



en la siguiente habitación toma las escaleras de la izquierda, que llevan a la posada. Ahí ve por las de la derecha, al S1, donde están la enfermería y un nido de chocobo gordo. Si quieres invocarle, a la derecha del todo encontrarás 3 verduras Gysahl. Por el centro de la sala hay un enano custodiando una entrada. Pídele que te deje pasar al S2. Ahí tienes 3 cofres con cabañas.

Toma las escaleras de abajo a la izquierda. Llegarás a la base enana donde, si sigues hasta la izquierda del todo, encontrarás una vasija que te repondrán el PV y el PM. En esa misma sala hay escondido un fragmento de bomba, sobre el pavimento azul. Vuelve a la posada y toma las escaleras de la izquierda que te llevarán a la torre oeste. Sube al P1 y rebusca entre las vasijas un licor de Baco **(4)**.

Sube a la siguiente planta, hay una puerta a la izquierda que te lleva a un cofre con una ultrapoción dentro. En esa puerta también puedes ir hacia arriba y en unos cuantos giros te plantas delante de otro cofre con un elixir dentro. Vuelve al primer tesoro que encontraste, y hacia al sur hay otra puerta secreta que te lleva al cofre de abajo, un cinturón negro Gi para Yang. Vuelve a meterte por esos estrechos pasadizos donde no se ve ni torta, y con un poco de orientación lograrás encontrar el último cofre, que contiene un éter. Vuelve al PB y baja por el pasadizo que hay justo debajo. De ahí ve a la torre este, donde encontrarás un hacha enana.

En el segundo piso hay otro licor de Baco escondido entre las vasijas. En el siguiente piso tienes un laberinto parecido al de la otra torre. Ahí hay un éter, un brazal destructor, un elixir y un reloj de plata. Regresa a la posada, y verás que al norte hay una puerta que

lleva a la taberna. En la esquina inferior derecha hay un pasadizo secreto que lleva a la oficina de desarrolladores del juego. Es una "frikada", pero tienes que hablar con todos, por orden. Luego ve a la habitación de arriba y después a la de abajo, que es la de descanso. Allí tienes que vencer a un programador en combate. Haz que Yang se concentre tres veces y luego atácale. Después mira en la librería. Obtendrás el 'lali-ho lascivo' que tienes que usar en la mesa de la anterior sala **(5)**. Una vez lo hagas, vuelve a la sala de descanso y recibirás el aumento Alcance. Regresa a la base enana y ahí toma la salida del sur para salir del castillo.



De camino a la torre, lucharás contra magmataimais y reptiles oscuros. Aquí vas a poder apreciar el poder que tienen los aumentos de Cecil. El imán hace que todos le ataquen casi siempre a él. Pero como tiene el aumento del contrataaque, todo aquel que ose tocarle, recibirá una buena contra. Los enemigos en esta senda hasta la torre son asequibles. Puedes atacar con todos, salvo Rosa o Cecil, que deberían sanar al grupo de vez en cuando. Dirígete al norte.

TORRE DE BABIL

Aquí te sorprenderá la dificultad de los enemigos. Empiezas en el S13, descubriendo los tesoros éter, escapatoria, ultrapoción y 5 aires antárticos por completar el mapa al 100%.

Subes al S12 y encuentras una boina verde. En la habitación de abajo hay un sable gélido custodiado por un centinela ocular. Estos no atacan a menos que ataques. Concentra tres veces con Yang y le sacudirás tan fuerte que no le dará tiempo a contraatacar. En la habitación del este ocurre lo mismo, pero esta vez recibes una lanza gélida. Es probable que en este lugar encuentres quimeras, que se eliminan con el eidolón del dragón de Rydia. El caballero flamígero se elimina directamente a tortas. Como viene acompañado de dos perros flamígeros, atácalos con la locura de Rosa antes de que ataque el resto del



grupo. También verás muñecas malditas y flanes blancos, que mueren con el eidolón de Shiva **(6)**. Sal de ese cuarto, y consigue tres aires antárticos por completar este sótano.

El S11 no es tan horrible como el anterior. Los enemigos no son poderosos y puedes aprovechar la ocasión para sanar a algunos durante los combates con Rosa o Cecil. Encontrarás garras felinas, ultrapoción, cola de fénix y un colmillo blanco por el 100%. Al sureste de este piso hay una entrada al piso 10, donde encuentras un arco asesino para Rosa, y un viento antártico.

Vuelve al piso anterior y coge la puerta de abajo a la izquierda. En el S10 hay una puerta en el extremo izquierdo donde puedes salvar. En la parte sureste, en la primera puerta hay una armadura gélida custodiada por un centinela ocular. También encontrarás medusas y nagas, fáciles de vencer En la habitación al noreste hay un escudo gélido, custodiado por un ojete. Aprovecha para sanar a tu equipo. En esta habitación también hay golems de Mitrilo. Se vencen con patadas de Yang, llanto de Kain y dragones de Rydia. Rosa y Cecil deben sanar el equipo. Recibes 5 ultrapociones por terminar esta sala.

S9

Los tesoros de esta sala son un aire ártico, ultrapoción y 5 panaceas por completarlo. Los enemigos que aparecen son golems de metal. No son duros de pelar, pero irán a por Cecil todo el rato, así que procura sanarle a menudo con Rosa. Ve por la puerta de la derecha del todo, ya que la que está al lado necesita una llave. Pasa por el pasillito del S8 hasta llegar al S7. Ve a la derecha y entra en la habitación de salvado si te hace falta. En S7 conseguirás un turboéter, y seguramente te enfrentarás contra los armadicidios. Dirígete a la puerta sudeste, que en el S6 te espera un combate duro.

Jefe: **Dr. Lugae y Barnabás (7)**
Cómo vencerlo: Ataca sólo a Barnabás. Haz el llanto de Kain y luego haz que ataque junto a Cecil y a Yang. Rydia puede lanzar algún conjuro de magia negra, y Rosa puede defender al grupo o unirse al ataque. Cuando muera Barnabás, puedes atacar al doctor y que muera también, o dejarle vivo para que cree otro robot, el barnabás Z. Sigue atacándole pero intenta mantener la vida de Cecil a tope. El robot hará un ataque kamikaze que puede que acabe con Cecil. Entonces el doctor mutará a una especie de

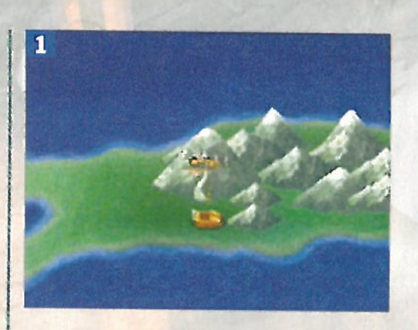


engendro que te lanzará un gas de inversión. Tus poderes curativos harán daño, y tus armas curarán. Lánzale dos elixires y caerá en el acto. Recibirás la llave de Lugae. Vuelve al piso S9, y utilízala en la puerta que estaba cerrada. Después, sal de la torre.

Capítulo de Eblan

CUEVA DE EBLAN

Primero dirígete con tu aeronave al castillo de Baronia. Si exploraste un poco el castillo por tu cuenta, sabrás que los ingenieros que trabajaban con Cid se encuentran a los pies de la torre este. Ve a verles para que coloquen una grúa a



tu barquito volador **(1)**. Móntate en él y dirígete a la entrada del monte Hobbs, donde dejaste el aerodeslizador. Agárralo con tu garfio y llévalo hasta la tierra de Eblan, al sudoeste. Ahí encontrarás nuevos enemigos: Rukhs, Rukhs novatos y Mors. Todos ellos muy fáciles de eliminar.

Móntate en el aerodeslizador y ve al oeste de la isla, hasta llegar a la entrada de una cueva. Nada más entrar, en el S1, a la derecha tienes una entrada secreta que te lleva a un shuriken y a una panacea. En esta habitación también encontrarás un colmillo vampírico, y tres licores de Baco por completar el mapa. Llegarás a Eblan, el pueblo en las cavernas.

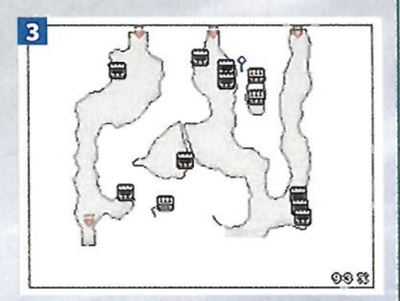
Entra en la posada y en la primera cómoda verás un libro de Edge. Sal, y al final del todo, en la enfermería, encontrarás una poción en la vasija y otra en la chimenea. Sal y toma la puerta que lleva al primer pasadizo. En él encontrarás un éter, una ultrapoción y una tienda de Lona. De hecho, si bajas en línea recta desde el cofre que está al norte, encontrarás un pasadizo secreto para conseguir el tercer cofre **(2)**.

Ve hacia el norte, al segundo pasadizo. Recuerda que en combate todos tus personajes pueden atacar, pero debería haber alguno que sanase a Cecil. Aquí encontrarás un cofre con alma de bomba, Por la puerta centro-sur vuelves al primer pasadizo. Encuentras dos ultrapociones, una cabaña, y





siguiendo por el pasadizo secreto de la derecha dos elixires. Para terminar, una seda de araña, dos colas de fénix, un reloj de plata y tres sandalias de Hermes si completas el mapa. Vuelve al segundo pasadizo, y gira a la derecha para entrar en la habitación de salvado. Una vez guardes, ve hacia la derecha hasta llegar a un cofre escondido: una espada sangrienta custodiada por dos golems de metal. Vuelve a la habitación anterior para obtener shuriken, aguja de oro, y justo en el lugar donde Edge se une al grupo **(3)**, ve a la



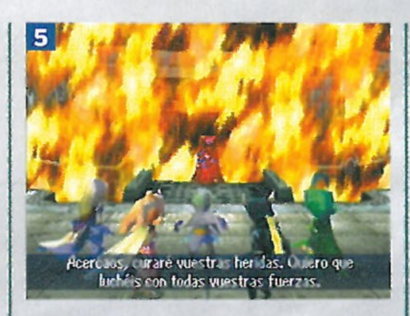
izquierda y acabarás encontrando el último tesoro del pasadizo: turboéter. Sin contar con los tres engaños que te dan al completar el mapa, claro.

TORRE DE BABIL

Aquí estás de nuevo, pero esta vez en el S1. Encontrarás un cuerno unicornio, un reloj de plata y cinco fragmentos de bomba si completas el mapa. Como enemigos encontrarás a la bruja y al caballero fantasma **(4)**, junto al Bengal. Para evitar incidentes acaba con ellos por este orden: Bengal, bruja y caballero.

En el S2 te enfrentas a los nuevos bom púrpuras. Tranquilo, son fáciles. Al sur hay un tesoro custodiado por tres ogros locos: el mataogros. Protege a Cecil y haz que Rydia use magia negra. Kain puede usar llanto. Al completar el mapa recibes tres detonadores. El S3 no lo puedes completar aún,





pero coges un beso de Lilit y te enfrentas a ánima de tormenta y matriarca Lamia.

Pasa al S4, donde encuentras el tesoro de Ashura, pero no puedes completar todo el mapa aún. Llegarás a otra zona del S3, que si completas recibirás un colmillo rojo. En esta sala también puedes salvar la partida. Ahora toma la puerta de la derecha y regresa al S4. Ganas tres Poción-X por completarlo. Llegas al S5, donde obtienes en un cofre 10000 guiles a la izquierda del todo. Si te diriges al centro del mapa, te enfrentarás a los reyes de Eblan. No son para nada difíciles, pero el que viene después...

Jefe: Rubicante **(5)**
Cómo vencerlo: Tienes que usar robar con Edge siempre que tenga la capa abierta. Entonces le puedes golpear, pero sin utilizar ni fuego ni hielo. Rosa debe usar freno, coraza y sanar al grupo. El resto puede atacar indiscriminadamente.

Después obtienes un elixir por completar el S5. Y al llegar a la parte de S7 que te quedaba, recibes un elixir si completas el mapa. Después con S8 consigues una ultrapoción y dos éteres si completas lo que te falta de mapa.

EL INFRAMUNDO

Ve al castillo enano y habla con el rey, quien te confía el collar de Luca para que protejas el cristal del pueblo. Regresa al PB, toma las



escaleras de la izquierda que dan a la posada, y ahí las de la derecha. Entra en la enfermería. Cid te dará aumento 'analizar' **(6)**.

Coge tu nave y ve a la villa centro-sur, Tomra. En el edificio noroeste recoge cofres con 2000 guiles, turboéter, fragmento de bomba, una ira de Zeus, un aire antártico en una vasija y un bestiario entre las cajas. Sal y ve a la esquina noreste del pueblo para coger una cola de fénix. Después, hay un alma de bom al oeste de la ciudad, entre la tienda del comerciante y la otra casa. Pásate por la pasada a por un tambor de Gaia en la cómoda. Vuela al noroeste del inframundo, a la cueva de las sílfides.



CUEVA DE LAS SÍLFIDES

Tienes que usar la magia de 'levitar' de Rosa, pues la cueva está plagada de veneno **(7)**. Si te enfrentas a las ranas malditas y a la bruja, elimínala primero para que no pueda dar órdenes a las ranas. Si están las ranas solas, no te atacarán, así que aprovecha y cura a tu grupo con Rosa y Cecil, o roba objetos con Edge.

Los tesoros que encuentras son flechas de ángel y un bestiario. En el S2 baja todo para abajo y regresarás al S1. Hacia arriba a la derecha hay un pasaje secreto que te lleva a un cofre con un arco de elfo **(8)**. Aquí también hay 1000 guiles y una cabaña. Ve por la puerta de abajo a la izquierda para volver al S2. De aquí ve a la siguiente puerta que está subiendo





hacia arriba, y volverás al S1 para conseguir una ultrapoción, un éter, una gota mágica, una manzana dorada, un aire ártico y una manzana de plata por completar el mapeado.

Regresa a S2 y sigue por la siguiente puerta, no sin antes atravesar el pasadizo secreto que se encuentra arriba a la derecha **(9)**, y pillar un matamagos. En el S3 tienes de tesoro un elixir. Llega hasta la casa, donde obtendrás un kiku-ichimonji y un bastón de aura. Sube las escaleras, sal a la superficie y vuelve a entrar. Baja todo el S1, y al llegar al S2 toma la puerta de arriba. En el S3 tienes una ultrapoción, un beso de doncella y una vara féerica. Justo a la derecha de la entrada tienes un pasadizo secreto que te llevará a otra puerta. De vuelta al S2 obtendrás un alma de bom, una panacea, 5000 guiles, una escapatoria, dos besos de doncella,



un éter y por completar el mapa una manzana de plata. Baja por el agujero del sur, y llegarás al S3. Cuando subas, a la izquierda tienes un pasaje secreto **(10)** y una manzana de plata por completar el mapa. Sitúate sobre la marca roja del suelo y aparecerás en el escondite de las sílfides. Pilla colmillos rojo, blanco y azul, círculo lunar, vengadora y flechas de medusa. Eso sí, custodiados por pesadillas que puedes detener con relojes de bronce, molboles débiles al fuego y trents ancianos que son fácilmente derrotados.

PASAJE DE EIDOLONES

En el S1 encontrarás una cola de fénix, una ultrapoción, un éter, y por terminar el mapa una gota mágica. Usa la levitación de Rosa con el grupo o te quemarás. Cuidado con los ojos sanguíneos, ya que tienen un ataque que provoca la muerte instantánea. Al noroeste de la cueva hay un pasadizo secreto que te lleva todo a la izquierda **(11)**.



En el S2, como tesoros tenemos una ultrapoción, una cabaña y si completamos el mapeado, una gota mágica. Entramos al S3 y como tesoros encontramos una ultrapoción, un kiku-ichimonji, un bestiario, una cola de fénix, un hacha venenosa (para Kain, por ejemplo), y una gota mágica si completamos la zona.

Al suroeste del mapa hay un pasadizo secreto que te lleva a una sala con una espada defensora custodiada por un diablillo y dos caballeros. En el centro del S3 hay un teletransportador que te lleva al limbo **(12)**. En la primera sala tienes los siguientes tesoros: éter, bestiario, cola de rata, y 11000 guiles. Hacia el sur hay una baldosa con forma de rombo que te lleva a una sala con flechas de yoichi, elixir, turboéter, y un arco de Yoichi. Regresa y ve a la siguiente sala. Al noroeste se halla la casa de Nib, con una zona de guardado, un bestiario y una cola de fénix. En la tienda de armaduras es necesario que compres un escudo de egida. Lo necesitarás



más adelante. El resto de objetos dependen de tu criterio. Sal y dirígete a la biblioteca eidolón, donde te enfrentarás a Asura.

Jefe: Asura **(13)**
Cómo vencerlo: Utiliza con Rosa el espejo, y después sana a Cecil constantemente. Él debe defenderse, y Rydia ha de invocar el eidolón del dragón. Kain puede realizar llanto y acto seguido salto. Edge mejor que no haga nada, o si no Asura a lo mejor mata a Cecil y ya la hemos liado... Cuando acabes con ella, recibirás su eidolón.

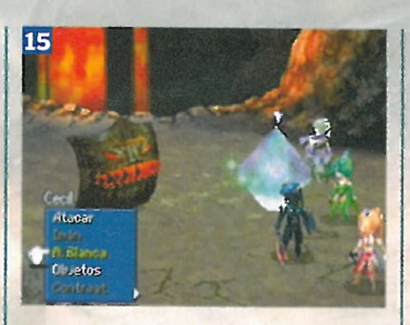


Jefe: Rey Eidolón **(14)**
Cómo vencerlo: Si quieres pasar sin problemas este duelo, todo el grupo debería ronda cerca del nivel 50 de experiencia. Rosa debe usar 'cura++' tras la masacre inicial que origina el leviatán, y después poner coraza al grupo. Rydia tiene que invocar a Lamú, Kain debe hacer su salto y Cecil y Edge han de atacar. Una vez acabes con él, recibes el eidolón del leviatán. Sal a la superficie del inframundo.



CUEVA SELLADA

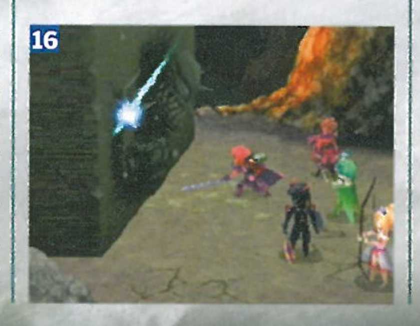
Utiliza el collar de Luca para abrir la puerta principal. En S1 encontrarás un bestiario y tres tambores de Gaia si lo mapeas todo. Las puertas atacarán a Cecil con la novena dimensión **(15)**. Deberás llevar equipado el escudo de égida que compraste en el limbo. Si Rosa utiliza el espejo en Cecil, la novena dimensión rebotará y destruirá a la puerta malévola.



La puerta al sur guarda dentro un éter y un sable kotetsu. Vuelve al cuarto y toma la puerta que hay al norte. Ahí encontrarás una ultrapoción y un éter. Toma la puerta de abajo a la derecha para llegar a S2. En ese sótano te apoderarás de un bestiario, una cola de fénix y tres colmillos rojos por completar todo al 100%.

Hay muchas habitaciones repletas de espada brillante, manto de luz, elixir, fuma shuriken, capucha negra y kotetsu. Y un punto de salvado. Ahora ve hacia la puerta al sur. Encontrarás un éter. En la siguiente sala una ultrapoción y una cola de fénix. Ve hacia la puerta que hay al sur y llegarás al S3. Hallarás una campana muda y tres colmillos azules por desmapear la zona. Baja por las cuerdas y por el camino de la derecha llegas a una habitación con un turboéter y una poción-X. Sal y recibirás dos colmillos azules si visitas todo el mapa. En la siguiente sala podrás salvar. En S4 recibes tres colmillos blancos por el 100%. Baja por las escaleras y en S5 obtienes un omnielixir por completar el sótano.

Jefe: Pared demoníaca **(16)**
Cómo vencerlo: Haz que Rosa use freno, y que vaya utilizando la locura entre el resto del grupo, que debe atacar sin cuartel. Haz que Rydia invoque al Leviatán, y si no le queda más PM, que tire de otros eidolones. Sal de la cueva, y ve al castillo enano.



TESOROS OCULTOS

Antes de partir hacia Mysidia, ve a Mist. Dentro de la casa que hay arriba a la izquierda encontrarás el aumento PM+50%.

Acto seguido ve a la cueva de Eblan, y en el segundo pasadizo encontrarás el aumento Infierno. Con la ayuda del aerodeslizador dirígete a la gruta adamant (la isla al lado de Mitrilo), y habla con los enanitos. Intercambia tu cola de rata por adamantita. En Fabul, visita a la mujer de Yang, que te dará una sartén. Si tienes 100000 guiles, pon rumbo al pueblo de Troia, y compra un carnet de miembro en la taberna. Presenta tu carnet al que está en la puerta para que te deje entrar en la taberna del rey. Hay una puerta oculta en la que encontrarás el aumento Granjero de Guil. Parte hacia el castillo de Baronia, y visita al rey en la torre este.



Jefe: Odín **(17)**
Cómo vencerlo: Rosa debe usar freno, coraza, y sanar cuando haga falta. Edge debe utilizar robo, ya que así se consigue el aumento de la oscuridad. Rydia invoca a Lamú, y mientras Cecil se dedica a atacar. Cuando Odín levante la espada, haz que todos se defiendan o morirán sin remedio. Al finalizar la batalla, Rydia aprende el eidolón de Odín.

Una vez que Odín caiga derrotado, desciende al inframundo, concretamente hasta la forja de Kokkol. En las cajas de la izquierda del PB encontrarás una panacea, y en el P1 una gota mágica en la librería. Dale al herrero la adamantita.

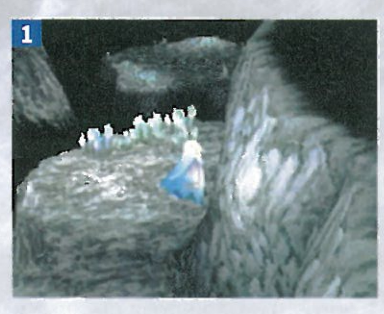
Pon rumbo a la cueva de las sílfides, y golpea a Yang en la cabeza con la sartén. Recibirás el eidolón sílfide y los aumentos Clave, Patada, y Concentración. Sal del inframundo y regresa a Fabul a darle la noticia a la mujer de Yang. Te dará un cuchillo.

Capítulo de Babil

EL PALACIO DE CRISTAL

Dirígete a Mysidia finalmente y prepárate para tu viaje lunar. Una vez llegues, ve a la morada de los Tarari. Ahí obtendrás el aumento Sed de nivel. Bien, dirígete al túnel lunar del oeste. En la primera sala encontrarás una manzana dorada, un manto de luna, arena estelar y tres sirenas por completar el mapa.

Los enemigos son chunguetes. Una buena estrategia es invocar el dragón de Rydia y que Cecil permanezca a la defensiva mientras Rosa le cura. Bien, sigue todo derecho hasta entrar al túnel lunar del este, donde obtendrás tres sirenas si recorres todo el mapeado. Al salir, ve todo hacia la izquierda hasta entrar al palacio de Cristal y habla con Fusoya. Una vez se una a ti, coge la ballena lunar de nuevo y viaja hacia la Guarida del Padre. Dale a él los aumentos de Analizar e Infierno.


1

LA GUARIDA DEL PADRE

En este lugar aparecen las sabias oscuras. Puedes lanzarles el hechizo de rana y te quitarás de muchos problemas. En la parte noreste del S1 hay un pasaje secreto **(1)** que te llevará hacia un lugar donde se halla un escudo de Genji. Obtienes tres manzanas doradas por completar el mapa.

En el S2 obtendrás el yelmo y la armadura de Genji, más una manzana dorada por completar el mapa. Te enfrentarás a Bégimo. Para derrotarle es necesario que Fusoya y Rosa invoquen 'señuelo' para Cecil y Edge, ya que serán los que ataquen. Rydia puede invocar el titán, pero no le hace falta señuelo. En el S2 te esperan


2

también otros dos bégimo, pero si tienes pillada la táctica no hay de qué preocuparse. Obtienes una manzana dorada por completar el mapeado.

Jefe: **Bahamut (2)**
Cómo vencerlo: Rosa tiene que usar freno, y después entre ella y Fusoya han de utilizar prisa con todos los miembros. Cecil y Edge atacan, mientras Rydia invoca a Leviatán. En caso que la cuenta atrás de Bahamut llegue a 1, pon todos en modo defender.

EL GIGANTE DE BABIL

Al llegar al cuello del gigante, obtienes tres pociones-X por completarlo. Después, en el pecho encontrarás un fuma shuriken, una ultrapoción, un éter, flechas de Yoichi, una sirena y cinco panaceas por completarlo.

Si te atacan rastreadores, utiliza paro para que no soliciten refuerzos. Toca el estómago del gigante, y obtén una manzana de plata, una gota mágica, y por completar el mapita, un turboéter. En el pasadizo interior hay un elixir, más otro de propina si descubres todo el mapa. Antes de comenzar el siguiente combate, equipa a Rydia con el aumento PM+50%.

Jefe: **Archidiablos elementales (3)**
Cómo vencerlo: Para derrotar a Scarmiglione, entre Rosa y Fusoya deben usar freno, escudo y a Rydia darle prisa. Cecil va a servir como cebo, o sea que debe defender. Ahora Edge le lanza un elixir, y Rosa y Fusoya le lanzan el 'cura+++'. Contra Cagnazzo, Cecil y Edge atacan, Rydia invoca a Lamú, y Fusoya ha de estar al loro para lanzarle electro si empieza a jugar con olas. A Barbariccia le tienes que echar el freno con Rosa, y luego subir la vida a la gente entre ella y Fusoya. Rydia debe invocar a Bahamut. El último en caer será Rubicante. Rydia ha de invocar al titán, Fusoya debe utilizar la bendición, Rosa frenarle, y los otros dos pueden quedarse de espectadores.


3

Jefe: **Núcleo control gigante (4)**
Cómo vencerlo: Primero ataca al nódulo de ataque con Cecil y Edge, mientras Fusoya debe usar bendición y Rydia dar rienda suelta a la invocación de Lamú. Cuando lo destruyas, ataca a la CPU, y por último al nódulo de defensa.


4

DE VUELTA A LA LUNA

Una vez de vuelta en la luna, dirígete hacia el palacio de Cristal y encontrarás tres aumentos: bendición, fénix y omnihechizo. Repártelos en tu grupo.

A continuación sigue todo hacia arriba y llegarás al subterráneo lunar. Si tienes que hacer algo antes, como comprar colas de fénix, éteres, o cualquier otra cosa, mejor que lo hagas ahora. Para que superes esta última misión sin complicaciones deberías tener un nivel superior al 70. Bien, si has conseguido mapear todas las mazmorras, recibirás un nuevo aumento por ser tan buen buscador de tesoros.

Jefe: **Zemus**
Cómo vencerlo: Para esta última batalla, utiliza concentración tres veces (a quien se la hayas puesto) y oscuridad. Haz que Kain salte y que el que haya usado la concentración, ataque. Edge tiene que


5

robar para conseguir otro aumento, y las chicas han de defender a toda costa.

Si Zemus se pone a temblar, todos deben defender. Después, que Rosa se ponga a curar a los demás. Cuando Zemus utilice su agujero negro, que Rydia lance una seda de araña. Que Kain salte de nuevo y los otros dos que ataquen, y que Rosa espere a que haya que curar al grupo.

Después, que Edge dé el toque de gracia con el cuchillo y que el resto se ponga a atacar como posesos. ¡Mucha suerte! **(5)**.





ESCRIBE TU PROPIA AVENTURA

Final Fantasy Tactics Advance 2
Grimoire of the Rift

Luso Clemens quiere volver a casa. Nosotros sabemos el camino por las tierras de Ivalice. Y nos orientamos muy bien.

Info extra

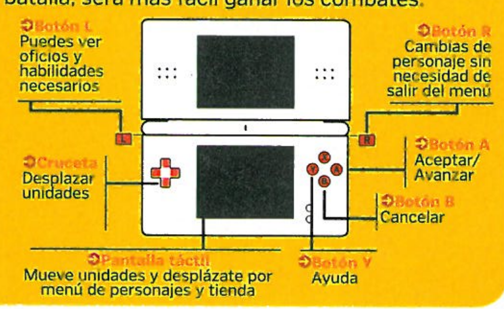


- **Tipo de juego:** RPG
- **Niveles:** 23 misiones
- **Modos de Juego:** Historia
- **Extras:** 400 misiones adicionales
- **Tipo de Guía:** Paso a paso
- **Esta guía contiene**
  - Misiones 1 a 23
  - Trucos y Consejos
- **Dificultad:** Para estrategas
- **Hemos acabado el juego en:** 55 Horas
- **Habilidades** Calculador

Para fans del rol más estratégico

CONTROLES DEL JUEGO

Si conoces los movimientos por el campo de batalla, será más fácil ganar los combates.



PISTAS Y CONSEJOS

Personajes de la trama principal

LUSO CLEMENS:

¡Éste eres tú! Joven estudiante no muy brillante, irresponsable, impuntual, en fin, ¡un desastre total! **(1)** Su misión: volver a casa. ¿Serás capaz de regresar? Está lleno de vigor y curiosidad por todo lo que le rodea. Le cuesta percibir el peligro y suele acabar metido en situaciones arriesgadas. Los fantasmas le aterran. Tiene el mundo de Ivalice por delante, un montón de amigos por hacer, y un camino a elegir: ladrón, luchador, mago negro, azul, blanco, paladín...



CID:

Especie de guerrero élfico, de la raza Revgaji **(2)**, con habilidades Bangaas, un ser extraño, con una forma de hablar más extraña todavía, con el que te troncharás de risa, y que nos acompañará en casi todas las misiones.

Es el líder del clan al que te unes en Ivalice. Hace las veces de hermano mayor de Luso. En la primera mitad de la historia, Cid será un PNJ (personaje no jugador), pero en la segunda mitad podremos manejarlo a nuestro antojo. En los combates, Cid es muy bueno en la técnica cuerpo a cuerpo, formando una buena primera línea con Luso. ¡Advertencia! Cid esconde algo de su pasado, que seguro que te encanta descubrir...



ADEL:

Cazarrecompensas más conocida como 'La Gata Adel' por su vestimenta de gatita **(3)**. Esta rápida y astuta ladrona, de humana apariencia y carácter ganador, suele actuar según su propio interés.

Es algo acomplejada y quizá por eso trata de ocultar sus sentimientos. Es muy rápida en combate, tiene poca defensa y vitalidad media, por lo que será prescindible contra enemigos de gran potencial pero muy útil en misiones de destreza. Para variar, Adel también esconde alguna que otra sorpresa.



ZAN:

Bardo Moguri con peinado moderno **(4)**. Este músico errante es en realidad el hermano pequeño de Montblanc



y Nono, personajes de la primera entrega y de «Final Fantasy XII». Antes vivía en Rabanasta, ahora durante su viaje conocerá a Luso



a través de una misión en la que nuestro héroe le encargará la construcción de un instrumento. Como favor, Zan promete componer una canción en honor a Luso. Se ha unido al clan para inspirar sus notas. El bardo es un personaje de apoyo, ya que gracias a su música, además de restablecer VIT, conseguirá recuperar algunos estados alterados.

VAAN Y PENELO:

Esta famosa pareja ha surcado los cielos de Ivalice en «Final Fantasy XII» y «Final Fantasy XII: Revenant Wings». El pirata del aire Vaan **(5)** es el protagonista de FFXII. Aunque parezca más maduro con el paso de los años, sigue siendo tan testarudo e infantil como tímido a la hora de mostrar sus sentimientos. Es muy habilidoso en su profesión. Aparece en diversas misiones, en algunas para robar simplemente algún tesoro, en otras como parte de la trama





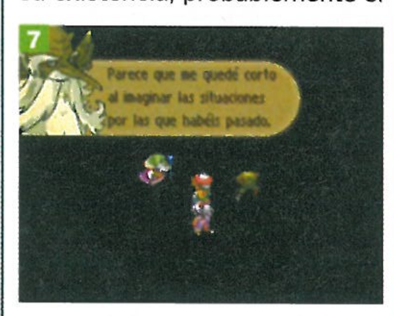
principal. Dependiendo del camino que toméis podréis incorporar a Vaan a vuestro clan, o simplemente cruzaros con él.

Siempre le acompaña su inseparable compañera Penelo **(6)**, la cual estará continuamente evitando problemas y sacándole de embrollos, justificándolo, y ayudándolo en busca de los tesoros. Además de ser una reconocida pirata del aire, ahora también se está creando cierto renombre de experta bailarina.

LEZAFORD:

Viejo y poderoso mago, de tez verduzca, supuestamente muerto hace algún tiempo **(7)**. En realidad pasa sus días en una cabaña abandonada. Es un poderoso archimago al que suelen llamar 'Gran mago'.

Lleva su vida muy en secreto, ya que si alguien se enterara de su existencia, probablemente el

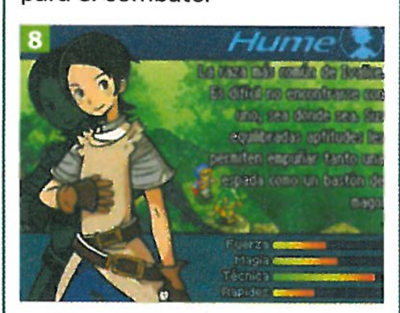


mundo podría caer en el caos, pues Lezaford es el creador de... un momento, ¡no vamos a contarte la historia, impaciente! Ya te enterarás cuando llegues. Eso sí, el mago te ayudará en más de una ocasión, hazle caso.

Razas de Ivalice

HUME

Descripción: Raza predominante en Ivalice **(8)**. Son los "humanos" de FFTA2. Gozan de bastante equilibrio entre sus habilidades de ataque y defensa. Pueden blandir una espada como buenos luchadores y paladines, un arco como grandes cazadores, o un bastón de mago y llegar a ser muy poderosos, incluso podrán imitar habilidades gracias a uno de sus oficios exclusivos: mago azul. Sin embargo, en los niveles inferiores tienen muy poca cantidad de HP y fuerza física, mejorando notablemente en niveles superiores. Es la raza más lenta para el combate.



Localización: Los Humes suelen deambular por las inmediaciones del Bosque Targo en los meses de invierno.

BANGAA

Descripción: Más conocidos como hombres lagarto **(9)**. Al igual que los Humes, los Bangaas pueden ser guerreros o magos. Por una parte, los guerreros tienen multitud de trabajos especializados como Artilleros, Gladiadores, Defensores, Guerreros Dragón. Algunos actúan en corta y larga distancia como los Trileros, capaces de alterar los estados del enemigo. Es una raza nacida para el combate, aman el combate y morirán en combate; hasta los magos pueden llegar a ser auténticos espadachines Templarios. Dos pegas. Primera: no tienen mucha resistencia a los ataques de cualquier tipo. Segunda: si pronuncias la palabra "lagarto" en su presencia ve desenvainado la espada, o lo que tengas a mano, porque la necesitarás.



Localización: Los Bangaas suelen estar por la Colina Batiste cuando llega la primavera.

NU MOU

Descripción: Su aspecto es similar al de un perro con grandes orejas **(10)**. Pero bajo su aspecto afable se esconden mentes privilegiadas para la magia que bien desarrolladas pueden darte más de una victoria en los combates. Sin embargo, son bastante débiles físicamente, por lo que te conviene no ponerles en primera línea a la hora de combatir: no tienen suficiente fuerza para realizar grandes ataques físicos y lo pasarán bastante mal. En el combate son bastante lentos.



Localización: Los Nu Mou se dejan ver normalmente en el pueblo de Grass en primavera y principios de verano.

VIERA

Descripción: También conocidas como "Gente del Bosque" **(11)**. Son delgadas, elásticas y muy veloces. De aspecto humano, con unas peculiares orejas de conejo, y pelo plateado, son de las razas más fuertes en ataque que podrás controlar en el juego, además de las que más posibilidades ofrecen. Manejan el florete con pericia, y mezclan habilidades de magia con ataque físico. En combate, actúan de las primeras. Pero les falta fuerza de ataque, y resistencia física. Por lo demás, imprescindibles en cualquier clan.



Localización: Salen en otoño por Camoa.

MOGURI

Descripción: Entrañables seres pequeñitos, con alitas de murciélago, orejas de conejo y pompón sobre la cabeza **(12)**. Estos osi-



tos de peluche son los clásicos seres de la saga, capaces de realizar grandes hazañas. Es la raza más variopinta de Ivalice. Entre sus oficios encontramos desde inventores de dudosos artilugios mágicos de utilidad azarosa, domadores de chocobos, pistoleros, malabaristas, animistas, caballeros mogus, en fin, si no te quieres aburrir, pon un mogu en tu vida. No los subestimes en el combate, tienen muchos ases en la manga.

Localización: A los Moguri les gusta corretear por la Pradera de Bisga en verano.



SEEQ

Descripción: Son tremendamente brutales, ya que obedecen a su instinto salvaje **(13)**. Estos hombres cerdo pueden llevar armas muy grandes y pesadas con lo que sus ataques causan daños muy graves. También hay algunos especialistas en sembrar el caos en el campo de batalla a través de trampas. Son muy poderosos físicamente, pero no usan magia, y su resistencia es reducida.



Localización: Puedes ver muchos Seeqs a finales de año en el Monte Rupi.

GRIA

Descripción: Se trata de seres similares a las hadas con cuerpo aniñado **(14)** cuya principal característica es que todas pueden volar, lo que les permite escapar rápidamente sin importarles la altitud del terreno. Se parecen bastante a las Vieras, pero guardan mayor equilibrio entre sus habilidades mágicas y físicas. Podrían ser la mejor elección para incorporar a tu equipo, pero no tienen muchos trabajos a los que dedicarse, así que su desarrollo es algo limitado. Son las más rápidas de Ivalice..



Localización: Los Grias suelen dejarse ver a finales de año en el Pueblo de Flosis.

Consejos y trucos

No intentes terminar el juego solamente realizando las misiones de la trama principal. Es imposible. Es mejor ir subiendo de nivel mediante las diferentes misiones que se nos van abriendo en la taberna **(1)**, aprendiendo oficios, habilidades, estrategias, aprobando exámenes de clan, y así formar un clan con muchas posibilidades.



Examínate a menudo en las pruebas de clan. Podrás aumentar todos los parámetros necesarios para reforzar tus debilidades. Echa un ojo al cuadro de exámenes que tienes más abajo.

En el grupo de combate es mejor tener un par de unidades de apoyo, tipo mago blanco, chamán, obispo, para curar HPs y estados alterados. Si solo tienes personajes mata, mata, por muy poderosos que sean, a las primeras de cambio los pueden alterar y adiós al grupo.

No subestimes el poder de los objetos. Siempre está bien tener a varios miembros del grupo de combate con la habilidad objetos. Te sacarán de más de un aprieto, incluso te darán la victoria.

En las subastas, los movimientos de los representantes del clan rival antes de pujar te ayudarán a predecir cuántos puntos pondrán en juego. Mira la lista de pujas y comportamientos relacionados:

- **Ficha 5 puntos:** Soltar grito
- **Ficha 3 puntos:** Adoptar pose defensiva
- **Ficha 2 puntos:** Caminar
- **Ficha 1 punto:** Quedarse firme
- **Pasar:** Sacudir la cabeza

Misiones=Habilidades. Por cada misión que realices te darán objetos y tesoros. Con estos objetos y tesoros podrás fabricar armas y armaduras en las Gangas **(2)**. A través de las armas y armaduras aprendes habilidades, así que, cuantas más misiones realices, más posibilidades tendrás de aprender habilidades.

Habrá misiones en la que se te pida que mandes al miembro más indicado del clan. Seguramente fracase en el intento a no ser que mandes el oficio o raza adecuada. Para eso tenemos el cuadro de la derecha, ¡míralo!

Si buscas chocobos para tu chocodomador moguri, busca en estos sitios:

- **Chocobo marrón:** Monte Aldana
- **Chocobo verde:** Bosque de Cedri
- **Chocobo negro:** Cuevas de Galleria
- **Chocobo blanco:** Pradera de Bisga
- **Chocobo rojo:** Desierto de Kushiri



Pasos a seguir para reclutar personajes:

Vaan y Penelo: Antes de iniciar la misión llamada 'La Ceremonia', de las últimas de la trama principal, dirígete a Flosis. En el puerto aéreo

EXÁMENES QUE NO TE PUEDEN FALTAR

Beneficio	Examen	Título
Poder extra	Destreza II	Nº1 en destreza
Experiencia extra	Coordinación-destreza	Manos divinas
Movilidad extra(2 casillas)	General II	Nº1 en general
Defensa contra estados	General II	Eminencias



MISIÓN Y PERSONAJE ADECUADO

Misión	Personaje adecuado
¡Se precisa personal!	Viera
Preparemos el festival	Malabarista
Pulidor de Mazas	Mago verde, alquimista o sabio
Se necesita artillero	Artillero
Se necesita maestro	Erudito
Se necesita leñador	Vikingo o mago verde
Se precisa ayudante	Alquimista
Se precisa asistenta	Maga blanca viera
Se busca experto en armas	Pistolero
Ayuda y protección	Trampero
Se necesita carpintero	Vikingo
Se buscan músicos	Animista
Se necesita chococriador	Adiestrador
Noche de gala	Monje blanco

habrá una mini misión donde aparecerá Al-Cid (3), viejo conocido de la saga, quien te dará una carta para que se la hagas llegar a Vaan y Penelo. Primeramente llegará



Penelo sola para unirse a tu clan e ir en busca de Vaan para darle la carta. El pirata estará al norte, en Baluarte oeste de Canol, como no, metido en problemas.

Frimelda: Para reclutar a este personaje deberás encadenar estas misiones: Bajo el tiempo, el Frío de la noche, Muestra de fuerza, Cacería y Recuerdos Olvidados.

Misiones a realizar para desbloquear oficios:

HUME

Luchador: El códice del luchador (4).

Yojimbo: Clan oriente

Hechicero: ¿Un gato grande?



BANGAA

Artillero: Los bangas bravos

Alto monje: Babanga

Trilero: De trileros y triquiñuelas

Soldado dragón: Kyura, soldado dragón

NU MOU

Erudito: El consejo del erudito

Adiestrador: El corazón del adiestrador

Ocultista: Los nu nobles

MOGURI

Pistolero: Gogue-mogu S.A.

Artimago: Cañonazos y kupos

Chocodomador: Popocho, chocodomador



VIERA

Asesino: Wyz, asesina

Esgrimaga: ¡Quiero ser esgrimaga!

Mago verde: ¿Nelgum? ¿El verde...? (5)

SEEQ

Vikingo: Aquí Don Torvo

Lanista: El orgullo del Lanista

GRIA

Geomante: Puerta del sol

Arpía: Instrumento de estrellas

Furia: La Furia

ADEL

Para desbloquear el oficio propio Legataria de Adel, tendrás que hacer lo siguiente: una vez aceptada la misión 'El Ritual',



ve al Monte Aldana. En la cabaña de Lezaford (6), podrás hacer la misión 'Sé de una persona...'.

Una vez la realices, ve al Bosque de Cedri, y allí tendrás la oportunidad de instruir a Adel con Lenart, en la misión 'El Dotado'. Si consigues llevarlo a agonía en combate, podrás seleccionar el potentísimo oficio de los dotados: Legataria (7). Sus habilidades se aprenden a través de los volantes de las posadas.



En este juego también hacen su aparición los Totems. Los invocaremos por medio de anillos que podremos equipar, y una vez que nuestra gesta este al máximo, ellos podrán venir a ayudarnos. La mayoría de estos anillos los recibiremos al finalizar alguna copa de clanes, otros los obtendremos en misiones especiales. A continuación te proporcionamos la lista de los Totems (8) que podremos invocar. Cuidado al manejarlos, algunos pueden afectar las unidades en juego.





TOTEMS QUE PODEMOS INVOCAR

TOTEMAS	OBJETO	MISIÓN
Belias	Colgante del Ogro	Copa Camoa
Mateus	Ramillete del Innoble	Copa Grass
Shemhazai	Brazal del Traidor	Shemhazai
Hashmal	Horquilla del Regidor	De un plumazo
Famfrit	Borla del Sombrío	Copa Flosis
Adrammelech	Broche del Iracundo	Copa Galleria
Cuchulainn	Gemelos del Impuro	Copa Morabella
Zalera	Aretes del Sepulcral	Copa Odalia
Caos	Aro Del Reencarnado	El último escalón
Zeromus	Collar del Verdugo	Copa Loar
Exodus	Festón del Custodio	Los cinco reyes
Artema	Plumas del Ángel	Copa Jylland
Zodiark	Anillo del Castigador	La última pieza

DE VUELTA A CASA, PASO A PASO

Estudiante... no muy brillante

Último día de clase. Antes de marcharse hay que escribir un diario donde se te pedirá que pongas tu nombre. Como estándar saldrá Luso Clemens. Pero depende de ti, claro.

Acto seguido habrá que escribir en un folio tres propósitos para el verano. Dependiendo de tus respuestas, el clan al que te incorpores obtendrá una habilidad extra desde el comienzo. Esta es la lista de respuestas y sus habilidades:

- **Poder extra 2:** B, B, B
- **Evasión extra 2:** B, A, A
- **Rapidez extra 2:** B, C, A
- **Suerte extra 2:** B, A, B
- **Experiencia extra 1:** B, C, B
- **PM 1:** B, C, C
- **Guiles extra 1:** B, A, C
- **Puntos de clan 1:** B, B, C
- **Ataque extra 1:** B, B, A

Seguidamente, por impuntual te mandan como castigo a la biblioteca para ordenarla.

Allí te encontrarás con un libro enorme, en cuyas páginas se narran historias de aventuras, espadas, batallas... pero algo no va bien. A poco de empezar a leer, todas las páginas aparecerán en blanco, menos la última en donde dice: "Dame el nombre de aquél que haya de llenar el vacío de estas páginas...", y como no, gritas tu nombre a los cuatro vientos.

Todos los libros empiezan a girar, tipo remolino, el mundo real se desvanece y en un pis-pás apareces en mitad de un exótico bosque, donde se está produciendo una reyerta con un enemigo un pelín grande.

Misión 1 La Amenaza del bosque

Objetivo: Acabar con Kresta
Prohibido: Utilizar armas de largo alcance

Rápidamente te unes al bando de los buenos, formado por Cid, un mago negro Nu Mou, y una maga blanca Viera. Cid te ofrece unirte a su clan para protegerte del enemigo. Una vez prestas juramento ante el juez del clan, cambias de aspecto y escuchas todo el rollo de las leyes y demás, comienza la batalla. Pero tranquilo, los magos te enseñarán a desenvolverte en el combate a modo de tutorial.

El enemigo a batir es Kresta, una especie de pollo gigante (1), que va acompañado de dos cocatrices. Olvídate de estos últimos y céntrate en atacar a Kresta, ya que cuando acabemos con 2/3 de su VIT, todos desaparecerán. No te costará mucho. Lo único que te puede sorprender es el ataque de Kresta, puesto que abarca muchos recuadros, así que antes de su ataque, trata de mantener al los cuatro personajes separados entre sí.



De vuelta a la calma, junto con Cid renombras el clan, cuyo nombre genérico es Galima. Una vez en la taberna eres presentado a todo el clan que constará de:

- Un Mago negro Nu Mou
- Un Guerrero Bangaa
- Una Maga blanca Viera
- Un Ladrón moguri
- Un Arquero humano

Tras la presentación te embarcas en otra misión en la que es requerido el clan Galima. Para ésta no hace falta la taberna. El resto tendrás primero que ir al tablón de anuncios y aceptar la misión concreta. ¡Ojo que no te caduquen!

Misión 2 ¡Protege a los Chocobos!



Objetivo: Eliminar a los rivales
Prohibido: Fuego

Ve al norte del pueblo para hablar con el hombre scmaloi. Descubres varios chocobos amenazados por dos lobos y un bak namu (1). Te toca defenderlos. Cuidado con el cuerpo a cuerpo de los lobos. Ataca a los enemigos por este orden y de uno en uno: lobo, lobo, bak namu.

Una vez que los chocobos estén correteando por el bosque, encontrarás un diario en tu riñonera. Es mágico y registra todas tus aventuras. Ya tienes la primera pista para volver a casa: el diario mágico.

A Cid se le ocurre el primer paso para investigar. Ya que el diario es mágico, puedes buscar a algún mago para preguntarle por el diario. ¡Lógico!

Ve a la taberna. Allí se escuchan rumores de bandidos en los caminos hacia Camoa. Cid te abandona para averiguar más cosas sobre el diario.

Misión 3 Alas amarillas, a escena

Objetivo: Eliminar a los rivales
Prohibido: Frío

Dirígete a Camoa. En el camino encontrarás las 'Alas amarillas', un clan de bandidos que actúan por la zona (1). Son un ladrón, un mago negro, un monje blanco, un animista y un arquero. Encárgate primero del mago negro y después del monje blanco. El resto es pan comido. Cuidado con la alteración ceguera del arquero, y con las hojas letales del monje.

Ve al pueblo de Camoa. Vas con Cid a ver a un soplón llamado Ribs, para preguntarle sobre un mago que te pueda informar del diario. A cambio de la información te pedirá cáliz de tomate

De vuelta a la taberna, aceptamos la misión 'Aquí hay tomate' y vamos para allá.





Misión 4
Aquí hay tomate

Objetivo: Eliminar a los rivales
Prohibido: Rayo

En Camoa, ve al Refugio del Aventurero. Entrarás en combate contra cuatro tomates letales y un Alraune (planta humanizada con un taladro por sombrero muy valioso). Antes de empezar, aparece Adel la cazarrecompensas, que te propone su ayuda a cambio de parte del botín (1).

1


Cuidado al golpear al Alraune, porque contraataca. Mejor derribarlo con magia (no electro porque está restringido). Ten cerca colirios y hierbas del eco, ya que los tomatazos te provocan ceguera y mudez. No olvides coger la ultrapoción del cofre.

Al acabar el combate, Adel se esfuma con el cuerno de Alraune. Como no puedes hacer nada por el momento, vuelve al pueblo. Le das el cáliz de tomate (2) a Ribs el soplón, a cambio de... ¡a cambio de nada! ¡Te han timado!

En ese momento aparece Adel husmeando en vuestra conversación. La sigues hasta la taberna, pero allí te despistas y la pierdes. Bien, toca centrarse, ya tendrás tiempo de ir tras ella, así que vuelve a la carga. Dirígete a la barra y acepta la misión 'Orden de busca nº2'.

2


Misión 5
Orden de busca nº2

Objetivo: Acabar con Urgel
Prohibido: Restaurar PM

Rumbo a las Colinas de Batiste, por fin toca el primer gran jefe: Urgel, la tortuga gigante (1). Va acompañada de dos lobos y dos cocatrices, con sus típicos movimientos. Intenta guardar siempre las distancias con los lobos. Las cocatrices apenas quitan, no les des mayor importancia. Céntrate en la tortuga. Tiene mucha VIT y contraataque, así que paciencia. Como todas las tortugas, es muy lenta, así que para cuando quiera hacer algún ataque, ya le habrás hecho bastante pupita. Aun así, tiene varios golpes que te quitarán las ganas de darle de comer a las tortugas.

Finalizado el combate, dejas el caparazón de Urgel como cebo para cazar a Adel. Caerá en la trampa e intentará negociar con el cuerno de Alraune. Pero como no llegáis a ningún acuerdo, se quedará enganchada en la trampa.

1


Vuelve a Camoa. Hablando con Cid en la taberna, te enteras de que hay una posible opción de averiguar algo más a través de una amiga en el pueblo de Grass.

De nuevo, y para tu sorpresa, aparece Adel, sí, como lo oyes, Adel se ha zafado de la trampa. Es más, te pedirá unirse al clan, y se unirá, no te queda otra.

Cruza la región por las Praderas de Bisga, camino a Grass. Llega al pueblo de Grass y prepárate para lo que viene.

Resulta que Cid ha ido él solo a por la información. Una vez recibida, aparece un viejo conocido suyo que tras mediar unas palabras con él, le da un tiro.

Lo siguiente es que aparece Cid encamado, y tú junto al él. Te dice que hay un posible mago en el Monte Aldana, que podría saber algo del diario.

Viene Adel con ganas de acción. Quiere ir a luchar con unos bichos que hay en un bosque, pero rápidamente le ofreces la misión del mago y cambia de opinión. Ha primado la coherencia.

Ve a la taberna más próxima. Acepta la misión 'Orden de busca nº3'. ¡De nuevo a la carga!

Misión 6
Orden de busca nº3

Objetivo: Acabar con Guilmunt
Prohibido: Fuego

Tienes que llegar al Monte Aldana cruzando por las cuevas de Galleira. Una vez encima del monte, observas por primera vez en tu aventura una extraña neblina. Adel te cuenta que la magia sale de la niebla, y que a mayor concentración de niebla, más grandes son los monstruos que puedes encontrar. Dicho y hecho. De la neblina aparece el segundo gran enemigo a batir: el Asp Guilmunt (1). Es una especie de dragón con un ataque muy potente y amplio, además de poder regenerarse. ¡Viene completito el jefe! A Guilmunt le acompañan dos lobos, una jalea amarilla y un electrodraco.

La estrategia a seguir es acabar con los lobos primero, seguir con la jalea, y ya después centrarte en Guilmunt. El dragón tardará en llegar varios turnos a la zona de combate. Cuando le toque atacar mantén a tus personajes separados. Olvídate del electrodraco, Guilmunt siempre lo regenera. Ojo al elemento que utilizas, con el fuego restringido, y el electrodraco y la jalea absorbiendo electro, el hielo es la mejor opción.

1


Cuando acabes el combate aparecerá un misterioso mago. Los restos de Guilmunt, debido a tanta concentración de niebla, explotarán.

El mago se hace llamar Lezaford. Te comenta que su existencia es muy importante para el equilibrio de la magia en Ivalice. Te pide que lo acompañes a su cabaña. Una vez allí, examinará tu diario, y descubrirá que hay una forma de volver. ¡Por fin algo en claro! Lo único que te hace falta para volver es el diario... Ahora es cuando te frotas los ojos y vuelves a leer. Sí, el diario mismo es la clave. Hay que llenarlo de aventuras. Cuantas más cosas escritas tenga, más poder acumulará. Así que no se hable más y volvamos a la acción.

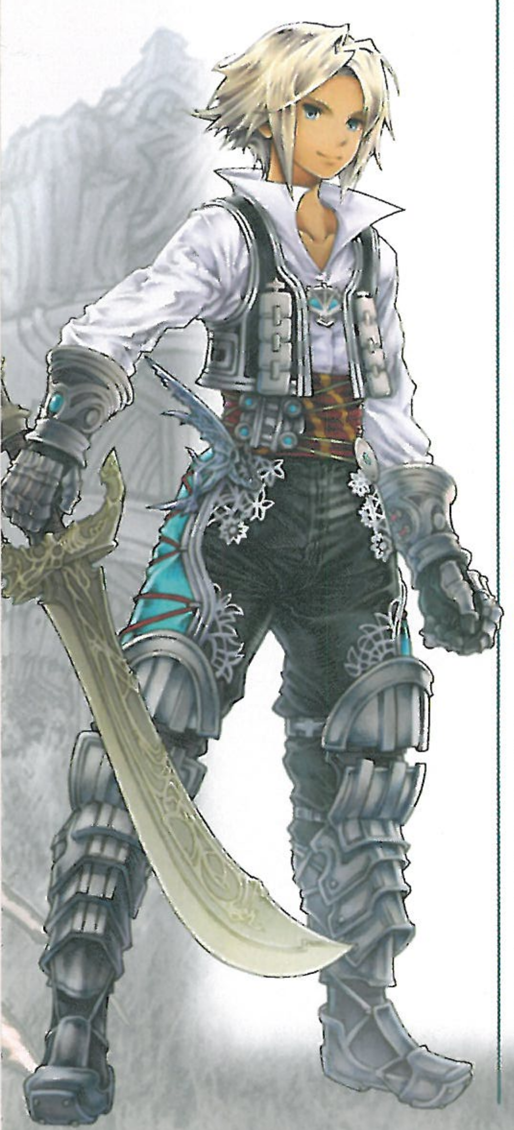
Ve a Grass a ver a Cid. Adel te comenta lo de las subastas. Para escribir unas cuantas paginillas en el diario, sigue a Adel a la siguiente misión. Ve a la taberna y acepta la misión: '¡Peligro de incendio!'



Misión 7
Peligro de incendio

Objetivo: **Eliminar a los rivales**
Prohibido: **Restaurar PM**

Pon rumbo al bosque de Cedri. Una vez allí, dirígete a la Meseta Verde. El regalito consiste en tres bombs, un malvavisco rojo, y dos ojos flotantes. El malvavisco tiene piro, así que, hay que acabar rápido con él **(1)**. Los ojos flotantes te pueden alterar a veneno y a confusión. Como no quieres que te confundan mucho, ve a por ellos primero, después contra el malvavisco, y por último los bombs. Cuidado con la agonía de los bombs que autoexplotan y hacen bastante daño.



Una vez terminado el combate, Adel te sigue comentando los beneficios que pueden aportar las subastas. Dirígete a Camoa o a Grass para participar en una. Lo que varía entre los dos caminos es las zonas por las que vas a pujar. En el pueblo al que vayas busca la taberna. En el menú elige subastas. Para la trama principal da igual que ganes, pierdas o no juegues.



Para curar a Cid, se te ocurre la idea de preparar una pócima con una flor curativa llamada lavendicaria. Como a Adel no se le pasa ni una, hará un trato contigo. Te ayudará a coger la flor si a cambio le ayudas a recolectar unas perlas muy valiosas que hay por la misma zona.

Vuelve a la taberna y acepta la misión: 'A por la perlas de Gallejera'.

Misión 8
A por las perlas de Gallejera

Objetivo: **Acabar con el Amo de la Arena**
Prohibido: **Restringidas las habilidades Nu mous**

Tu destino es la Madriguera del Amo en las Cuevas de Galleira. Allí te está esperando un temible Yowie, amo de las arenas **(1)**, junto con dos anteleones. No hagas caso a los anteleones, ya que si acabas con uno, aparecerá otro, y otro, y otro. El Yowie es el enemigo más duro con el que te has enfrentado hasta ahora. Puesto que las habilidades Nu mous están prohibidas, tendrás que acercarte a la fosa y atacarlo directamente. El amo de las arenas es rápido. Combina dos ataques devastadores: con el campo ingrávido, abarca mucho espacio y quita muchísima VIT, pero solo lo utiliza cuando te encuentras lejos; con el ataque arrastre, "arrastra" a un miembro del clan hasta sus fauces para triturarlo, y dejarlo K.O. o en agonía.



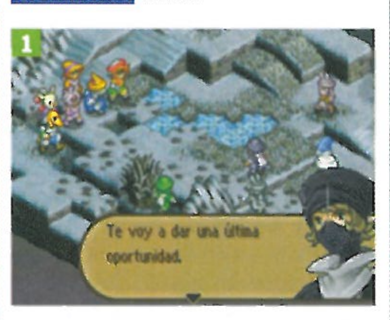
Cada vez que el Yowie ataque, tú regenera al sufridor y a seguir dando palos. Es normal que más de un miembro caiga en este combate. Ya sabes, colas de fénix y a volar.

Una vez envíes al yowie a los abismos, recojas las flores y las perlas para Adel, dirígete al sur, hacia Grass. Mientras haces la pócima regeneradora, Cid te aconseja que vayas al Monte Rupi a ver las maravillosas vistas que ofrece.

Otra vez en la taberna, acepta 'Paseos por el monte Rupi'.

Misión 9
Paseos por el Monte Rupi

Objetivo: **Acabar con Yuen**
Prohibido: **Hielo**



Paseando, ve hasta el Monte Rupi. Mientras disfrutas de sus vistas aparece Yuen, el humano con medio rostro tapado que disparó a Cid **(1)**. Te pide que le vendas al juez de vuestro clan. Al negarte, llamará al resto de su clan, y aquí tenéis la siguiente batalla.



El clan consta de un asesino, un ninja, un francotirador, un mago temporal y Yuen el verdugo negro. Los enemigos tienen mucho nivel, así que todos a por Yuen.

En el prólogo del combate, Yuen expulsará al juez, con lo que olvídate de colas de Fénix y beneficios de clan. Aun así, es relativamente fácil acabar con el verdugo negro, ya que irá directamente hacia ti para atacarte. Como está cerca, puedes utilizar a casi todos los miembros del clan.

Ojo con el mago temporal. Te puede frenar, o incluso detener, así que no estaría de más que le cayera algún rapapolvo.

Finalizado el combate, Yuen desaparecerá dejándose una joya misteriosa por el camino. El juez vuelve, por supuesto. Pon camino hacia Grass para enseñarle la joya a Cid **(2)**.



Una vez allí, Cid te recomienda que vayas a Morabella en busca de un tasador **(3)** para que evalúe la pieza.

Volvemos de nuevo hacia el norte camino a Morabella. Hablamos con el tasador, que necesitará un tiempo para analizar la joya, ya





que nunca había visto nada igual. Te dejará una nota en la taberna cuando tenga el análisis.

Aprovechando que estás en Morabella, como nunca te has subido en un barco volador, y eres así de caprichoso, decides subir en uno. Pero el puerto está cerrado **(4)** a causa de unos gamberros que están averiando los barcos. Esto huele a aventura...

Misión 10
Avería en el barco volador

Objetivo: **Acabar con Ed el sabio**
Prohibido: **Dañar a alguien de menos nivel**

Una vez en el puerto aéreo de Morabella, te encontrarás de frente con un Nu mou bastante poderoso llamado Ed el sabio, artífice de todos los destrozos de los barcos. Llega uno de los momentos más esperados por los fans de la saga Final Fantasy. Aparece en escena el pirata del aire Vaan **(1)**, buscando un tesoro en el barco estropeado, y reclamando la misión para ellos. Al final, lucharéis juntos contra Ed el sabio y sus aliados: un mago temporal, un mago blanco, un pistolero y un berserker.

Aunque ellos tienen bastante nivel, cuidado con la restricción. Derrotar a Ed es fácil. Tienes que preocuparte de la regeneración del mago blanco y de los estados alterados que crea el pistolero desde muy lejos. La estrategia a seguir es: siempre que puedas apunta a Ed, sin perder de vista al mago blanco, pero sobre todo, manda a alguien potente contra el pistolero para que no te haga la puñeta.

Con Ed derrotado, llega Penelo para avisar a Vaan sobre la verdadera localización del tesoro, el cual no estaba en ese barco en cuestión, si no en un muelle de ese mismo puerto.



1



2

Antes de marcharse, Vaan habla sobre un tesoro en el pantano de Tramedín, para darte pistas de donde puedes ir a buscar la siguiente fortuna. Es su disculpa por el malentendido.

Por fin te podrás montar en el barco y ver Ivalice desde el aire. En el puerto aéreo de Morabella, es decir, sin moverte del sitio, podrás coger el barco **(2)**. El primer viaje es gratis ¡vaya suerte! Los siguientes costarán 300 guiles. Pero ¡sorpresa! Antes de zarpar llega Cid in extremis, totalmente recuperado. Se unirá al clan como personaje jugador.

Vas volando a Flosis. Una vez en el puerto aéreo de Flosis, ve a la taberna más cercana, y acepta la misión 'Un rumor popular' que habla sobre el tesoro del pantano Tramedín.

Misión 11
Un rumor popular

Objetivo: **Eliminar a los rivales**
Prohibido: **Realizar la misma acción que el anterior**

Llegas al cenagoso pantano de Tramedín, donde a modo de fiesta de Halloween te están esperando para que no des con el tesoro: dos ojos flotantes, un espectro, dos fantasmas y un zombi **(1)**.

Los enemigos aparentan más de lo que realmente son. Los más poderosos son los dos fantasmas y el espectro, puesto que su zona de ataque es mayor y el daño que obtienen es grande. Los ojos flotantes tienen poca VIT, aunque crean la molesta confusión. Respecto al zombi, no hace falta que te preocupes por él.

Es un buen momento para utilizar el exorcismo de Cid, o la expulsión si tienes algún cazador entre el equipo. Por si acaso, ataca a los fantasmas y espectro primero, después ve a por los ojos flotantes y por último a por el zombi, que seguramente ya habrá caído por daños colaterales. Es así de simple.

Después de unos cuantos sustillos, dedícate a buscar el tesoro. Antes de encontrarlo, ocurre algo inesperado. Te tragas una especie de pelusa que te dejará inconscientes, y caes desplomado.

Soñaréis. Hay una casa en la que está tu tía. Pero cómo, si te está regañando por llegar tarde...

Al despertar te encontrarás en una cabaña a orillas del pantano, y junto a Adel. La gatita te hablará de su pasado, y te revelará que en realidad es huérfana, y que su tía le regañaba a la mínima. ¡Qué casualidad, verdad!



1

Dirígete a la taberna de Flosis. Allí volverás a tener más sueños del pasado, desde el comienzo en la biblioteca hasta el momento presente. Cid te despierta de la pesadilla. Algo preocupado, le comentas lo de tus visiones. Entre los dos deducís que puede haber un monstruo que a través de la pelusa que te tragaste en el pantano, se esté adueñando de tus sueños. Uf, vas a tener que investigarlo.

En la misma taberna, acepta la misión 'Noches sin dormir'.

Misión 12
Noches sin dormir

Objetivo: **Acabar con Ultralma**
Prohibido: **Estados alterados**

Al causante de tus peores pesadillas lo encontrarás en el yacimiento de Levicita en las Minas de Nassan **(1)**.

Nada más llegar te desplomarás de nuevo pero tranquilo, estarás listo para el combate. El rival que tienes que batir es Ultralma, un espectro controlador de sueños con bastante VIT. Le acompañan dos espectros, un zombi y un ojo flotante. Los espectros pueden revivir a los aliados caídos en combate. El zombi y el ojo tienen un ataque similar, la VIT que te quitan se la suman a la suya, nada crucial. Si tienes algún mago blanco, úsalo para atacar, sí, has oído bien, con cura y cura+ puedes atacar a los espectros y los zombis. Otro buen momento para exorcismo y expulsión. Enfréntate a los espectros primero, y una vez tengan VIT=0, céntrate en Ultralma. Paciencia y colas de Fénix.



1

Finalizado el combate dormirás más tranquilo. En este momento aparecerán flashbacks de Cid y Adel, recordando sus familias, el momento en que se marcharon de casa, en fin, sus historias más personales. Los tres juntos aparecéis en el mismo sueño, en un misterioso lugar en el filo de un abismo. Al despertar, algo te dice que tienes que ir a ese misterioso lugar, así que, ya tienes una nueva línea de investigación: averiguar la existencia del lugar del sueño.

Vuelve a la taberna de Flosis. Allí estará todo el clan Galima reunido, viendo tocar a un pequeño bardo Moguri llamado Zan.

Al irse el bardo, dejará un encargo al tabernero sobre unos materiales para construir un instrumento. Como el bardo viaja por todo el mundo, seguramente sepa algo del lugar del abismo. Si le conseguís hacer el instrumento a lo mejor te puede decir algo.

Habla con el tabernero y acepta la misión 'Fabriquemos un instrumento'. Hala, a probarse.

Misión 13
Fabriquemos un instrumento

Objetivo: Acabar con el alquimista
Prohibido: Atacar a las féminas

En el Antiguo campo de batalla del campo de Aisen, se encuentran los árboles de donde se saca la madera de stradi, necesaria para fabricar el instrumento del bardo. El problema es que allí, junto a los árboles, te encontrarás a un alquimista medio chiflado pro-



bando sus juguetitos golems. Y pensarás, ¿qué tiene de malo que pruebe unos golems? **(1)** Pues que no los va a probar contra los árboles, el muy pillo, los va a probar contra ti. Además de los dos golem, va acompañado de un trampero y una arpía.

Así es como se plantea el combate. Mientras el alquimista refuerza continuamente a sus aliados, que para eso sabe magia, los golems darán muestra de un ataque físico muy poderoso. Y por otro lado a la arpía no la puedes tocar por restricción. El trampero se tirará todo el combate poniendo trampas, como manda su naturaleza.

Así las cosas, prueba hacer lo siguiente. Derrota a los golems con magias, ya que no es muy conveniente que te acerques mucho si quieres conservar tu cabeza. Después, ve a por el alquimista con ataque físico. Si te queda algo de magia sin anular, puede que te la devuelva y no sirva de nada. Presta atención por donde pisas, ya que, por si no te lo habíamos avisado, el trampero lo habrá llenado todo de trampas.

Con el combate ganado, ve a la taberna de Flosis para entregarle la madera al moguri **(2)**. Te pedirá que se la lleves a la tienda para hacer el instrumento. Te dará un



tentáculo enroscado y 2500 guiles para la fabricación.

En la tienda, ve al apartado de gangas. Elige la primera opción: 'Instrumento encargado'. Junta el tentáculo enroscado con la madera de Stradi. Habrás fabricado la Torba del Sol, una especie de guitarra mágica curativa, inmune a mudez, y solo apta para bardos. Sólo te queda comprarla por 2500 guiles.

Una vez que el bardo tenga el instrumento en sus manos, le preguntarás sobre el lugar misterioso, pero, mala suerte, no te dará las pistas que estabas esperando. Entonces Adel le contará a Zan tu misteriosa historia. El bardo, impresionado por la hazaña, se unirá al clan para componerte una canción. ¿Alguna vez habían hecho eso por ti? Pues en este juego es lo que te va a pasar.

Cid llegará con una información muy importante. El tasador de Morabella ya tiene los resultados de la piedra. ¡Por fin una alegría, colega!

Bien, toca ir de vuelta al barco volador para ir a Morabella. Esta vez no te libras pillín, te costará 300 guiles. Cuando llegues al puerto, dirígete al pueblo sin esperar un segundo.

Una vez en la taberna, a Adel se le acercará una mujer extraña de pelo azul que le hará una proposición para que trabajen juntas. La respuesta de Adel es negarse a la propuesta.

Llegas junto con Cid. La piedra en cuestión es magicita, una especie de piedra mágica. También te enteras de que es una piedra robada con su correspondiente orden de búsqueda.

De vuelta a la acción, aunque el tabernero esté ya cansado de verte (y tú de verlo a él), acepta la misión 'No la encuentro' para devolverle la piedra a su pobre propietario.

Misión 14
No la encuentro

Objetivo: Eliminar a los rivales
Prohibido: Atacar a todo el mundo a la vez

La piedra la reclaman en la Pradera de Bisga, camino a Vigg Norte. Allí te encontrarás con un Nu mou supuesto propietario. Justo al darle la piedra y cerciorarse de que es la auténtica, no te dará abrazos y besos, al contrario, aparecerá Yuen, ¡otra vez! **(1)** Esta vez viene mejor acompañado, junto a un trampero, una cazadora gría, un soldado dragón, otro cazador humano, un paladín y el Nu mou erudito. Este combate ya es otra historia.



Primordial es la cazadora gría. Con su ataque vulnerabilidad dejará a cualquier miembro de tu clan a 1VIT, con su correspondiente agonía. El paladín es otro objetivo principal por sus ataques psíquicos bastante poderosos. Por otra parte tenemos a Yuen y su doble arma, al erudito, que puede regenerar a todos sus aliados a la vez, y al resto que se dedicarán a atacar con daño de nivel medio.

Con la gría y el paladín bajo control, no deberíamos de tener ningún problema para ganar la batalla.

Una vez termine el combate, Cid, además de plantear la siguiente estrategia, te revelará la verdadera identidad del clan enemigo al que te estás enfrentando. El clan se llama Khamja, se trata de una organización situada en el pueblo de Grass, dedicada al contrabando de bienes ilegales mediante la fabricación de barcos en los astilleros. Una información que te servirá más adelante.

Tras la charlita, dirígete a cualquier taberna. Allí escucharás rumores sobre un ataque que ha sufrido el barón Bertolli, perpetrado supuestamente por ¡Vaan, el pirata! Algún familiar del barón ha puesto precio a su cabeza. Acepta la misión 'Se busca, Vaan el pirata'.

Misión 15
Se busca, Vaan el pirata

Objetivo: Acabar con todos los enemigos y defender a Vaan y a Penelo
Prohibido: Moverse como máximo una casilla

Rápidamente pon rumbo al Monte Rupi. En la cima estarán Vaan y Penelo acorralados por un clan compuesto por un lanista, un obispo, un trampero, un berserker y un gladiador **(1)**.

Un par de cosas pueden complicarte el combate. Cuando hayas perdido varios turnos moviéndote poco más que una casilla, te darás cuenta de que es imposible no romper la prohibición. No te queda otra si quieres salvar a los piratas.

Una vez el juez se haya ido, ten a mano ataques de larga distancia, ya que tardarás varios turnos antes de llegar a la cima para luchar junto a los piratas. Cuidado con el gladiador, si le das ocasión para que te embista y te tire monte abajo lo hará, y te dejará a 1VIT. El



clan adversario utilizará todas las artimañas para acabar con Vaan y Penelo, incluso los encerrarán en una casilla sin que puedan moverse. Ojo con las trampas, en este combate pueden declinar la balanza a un lado o a otro.

Termina con el gladiador, el lanista, y después da igual el orden.



Una vez que el combate acabe, Vaan reclamará su inocencia, y te contará cómo encontraron al barón Bertolli lleno de cortes y con las uñas de color azul.

Cid irá a Grass a investigar. Dirígete hacia el pueblo del sur para reunirte con él. En la taberna, tras una breve conversación, aparecerá Zan anunciando una misión en la que solicitan tu colaboración. La misión es "Queridos míos..." y adjuntada viene una magicita ¡esto no pinta nada bien!

Fuera de la taberna, hablas con Adel sobre Cid. La ladrona te cuenta los rumores que corren sobre tu compañero. Para muchos, el elfo es un cobarde por viajar con juez. ¿Por qué llevará Cid juez?

Entra de nuevo en la taberna y di que sí aceptas la misión 'Queridos míos...'

Misión 16
Queridos míos....

Objetivo: Acabar con Ilua
Prohibido: Robar

En el camino de Delganchua de Morabella te espera un combate difícil, emocionante y bastante estratégico. En las ruinas de Delganchua se abrirá el camino a la cámara del Rey, y allí, te encontraréis con Ilua, miembro de los Khamja, de pelo azul, que anteriormente se cruzó con Adel y le propuso trabajar juntas.

-Descubres por medio de las palabras de Cid, que Ilua utiliza un veneno creado por ella, con el que atacó al barón de Bertolli, y que la magia del barón la contrarrestaron con la famosa piedra magicita **(1)**.

Antes del combate, en un visto y no visto Ilua echará al juez, así que, adiós a Fénix y sus colas.





Presta atención porque a Ilua, la duelista sombría, la acompañan Yuen, una esgrimaga, un chamán, un hechicero y un ilusionista, vamos casi nada **(2)**.

Ilua con su fraccionamiento quita el 75% de VIT en un rango espacial bastante amplio. Así que échale magia blanca, pociones, ultrapociones, tiritas, aspirinas, o el combate acabará bien prontito. Si no te gana Ilua en el primer round, ya se encargarán el chamán, el hechicero y el ilusionista de crearte suficientes estados alterados para que no te des cuenta ni de por donde te vienen los palos.

En serio, para ganar este combate hace falta mucha suerte y tener un buen nivel, con un clan completito. Así las cosas, céntrate en Ilua, y en curarte cuando la tipa nos ataque. No desperdicies ningún ataque en otro enemigo que no sea Ilua. ¡Suerte!

Una vez que creas que has derrotado a Ilua, frótate bien los ojos, échate agua fría, pellízcate, porque el combate continúa. ¡Créetelo! Ilua causa una reacción en tu diario, justo en el momento en el que sucede algo realmente mágico. Al intentar atacarte Ilua, eres enviado a otra dimensión, al lugar misterioso de tus sueños, donde te está esperando Lezaford. Pues sí, tú lo has dicho, ¡en alguna parte tendría que echarte un cable!

Lezaford te pide que abandones la aventura por su peligrosidad. ¿Peligroso? ¡Este todavía no ha visto nada! Vamos de sorpresa en sorpresa porque en ese mismo momento se abrirá un portal mágico del que aparecerá un demonio con forma de brazo gigantesco, al cual tendrás que derrotar, obviamente. Pero eso ya forma parte del próximo capítulo, así que toca seguir leyendo...

Misión 17
Una brecha al abismo. Queridos míos.... (2ª Parte)

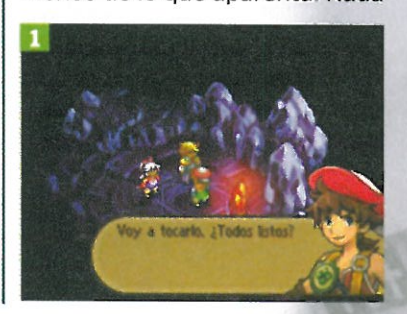
Objetivo: Acabar con Nukia
Prohibido: Utilizar comandos especiales

Menos mal que se puede volver a elegir unidades, todas ellas regeneradas en cuerpo y alma, que si no, otro gallo cantaría.

Sencillo y difícil a la vez. El demonio brazo-mano, tiene movimiento limitado, va acompañado de dos plagas, las cuales se ocupan de crear máxima confusión. Olvídate de las plagas, puesto que si acabas con ellas, aparecerá algún aliado más grande y poderoso que te pondrá todo más difícil.

En cada esquina del escenario hay unas placas de color violeta, que se encienden aleatoriamente. El objetivo es activar las placas encendidas, ya sean dos, tres o cuatro **(1)**. Esto activará un cañón que al disparar quitará 100 VIT a todos los enemigos. Intenta tener siempre a alguien cerca de cada cristal de forma que, una vez dispares, y se vuelvan a encender azarosamente, puedas volver a activar el cañón sin sufrir demasiado.

Los miembros del clan que se muevan cerca del demonio tendrán todas las papeletas para llevarse un buen rapapolvo. Tranquilo, es menos de lo que aparenta. Nada





que no solucione una buena cura, con poción y demás.

Una vez que ganes el pulso, quedarás exhausto por los suelos. En ese momento aparecerá Lezaford, que te sugiere que dirijas hacia el este, donde encontrarás un gran cristal que funciona como portal.

Te encuentras en Seleia (2), una tierra prohibida situada en una isla del norte, más concretamente en Pasos de desesperación. Dirígete a Insectos en busca de luz, allí encontrarás el cristal que estás buscando. Lo tocas y aparecerás junto a Lezaford en su cabaña.



Averiguas que el lugar misterioso de tus sueños se llama Jagd Seleia, un sitio en el que además se esconden infinidad de tesoros. Un Jagd es un lugar donde la neblina tenebrosa es más densa de lo habitual, y en el que se abren brechas de seres de otro mundo. Los magos crearon conjuros para cerrar esas brechas. Uno de los conjuros es tu diario mágico, cuyo verdadero nombre es: El Grimorio de la Brecha (3). Ahora tendría que sonar música peliculera y...

Lezaford te da tu diario, y te advierte que Ilua va tras él, para poder abrir todas las brechas posibles. Eres el guardián del grimorio, el futuro de Ivalice depende de tus actos ¡Qué responsabilidad!



Pasemos a la acción. Ve a alguna taberna a averiguar más cosas sobre el clan Khamja. Nada más salir de la casa de Lezaford, Adel vuelve entrar casa del mago... Mientras, en la taberna te espera Zan impaciente porque quiere realizar una misión en Gogue, ciudad de los moguris. Se trata de la búsqueda de maquinaria moguri antigua.

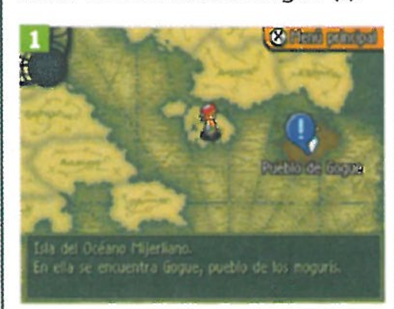
Haz caso al bardo, ve a la barra y acepta la misión: 'Salvamento en Gogue'.

Misión 18 Salvamento en Gogue

Objetivo: Eliminar a los rivales
Prohibido: Fuego, Hielo y Rayo.

Ve al puerto aéreo de Morabella y ponte en marcha hacia Flosis. Una vez allí, rumbo al sur, próximo destino: Gogue.

Para entrar a la tierra de los moguris no lo podrás hacer por el desierto de Kushiri. Tendrás que atravesar el campo Aisen, bajar por el Túnel de Nezlou, y dirigirte hacia el este rumbo Gogue (1).



En las excavaciones moguris, los mogus están siendo atacados por cuatro zampamogus, un chocobo negro y otro rojo.

A estas alturas de la aventura se te presenta como un combate sencillo, pero ni mucho menos: es más, vas a sufrir más de lo que pensabas (2). Los cuatro zampamogus utilizan la fascinación para alterar a cualquiera. Con esto te pueden crear bastantes molestias, si no lo controlas bien. Los chocobos utilizan sus ataques habituales y chococuras pertinentes. Ocúpate de los zampamogus primeramente, y después acaba con los chocobos.

Al terminar, vuelve el caos de los kupós moguris. Adel se marcha a descansar y te deja con Zan.

Ve a Gogue. Adel descansa. Ves la conversación que Adel tuvo con Lezaford cuando regresó a la cabaña. Adel parece haber tomado una determinación sobre lo que hacer con su vida.

Ya en la taberna, descubres que a Cid le han robado sus ahorros, y que Adel ha abandonado el clan. Si enlazas... Adel... ladrona... dinero desaparecido... no hay que ser un lince para darse cuenta de que algo no va muy bien.

Para olvidar los malos tragos, ve a la barra y acepta la misión 'Esos no son tus ojos'.



Misión 19 Esos no son tus ojos

Objetivo: Hacer que Adel vuelva en sí
Prohibido: Utilizar armas arrojadizas prohibidas

Camino al desierto de Kushiri, en el paraje del Viento Ardiente nos encontraremos con una sorpresita. Adel deambula sola por aquellos parajes, con la cara totalmente desencajada. Nada más verte se irá como una posesa hacia ti para pedirte el grimorio (1). ¡Algo huele raro!

Al negarte, Adel llamará a sus nuevos "amigos": dos sagnar, dos areneros y un electrodraco. A ver si con esa ayuda, y sus malas artes, consigue quitarte el grimorio, su objetivo.

-La estrategia ideada por Cid funciona, así que hazle caso. La cuestión es acercarte a Adel para hacer que vuelva en sí. Cuando consigas colocar a Luso junto a Adel, se te abrirá una opción superior con la posibilidad de 'hablar', ¡ojo, solo con el personaje de Luso! Las dos primeras veces te ignorará, pero a la tercera caerá desplomada, y se quedará dormida ¡esta sí que es Adel! Aprovecha, y sigue nuestros consejos.



No tiene mayor complicación. Ojo con los ataques de Adel, que con su nuevo oficio de Legataria, pega unos mamporros bastante gordos. ¡Y mucho cuidado con las trampas! Pero cuando Adel vuelva en sí, el combate habrá terminado (2).

Sin embargo, Adel vuelve a querer irse sola, porque dice que ella es diferente a todos los demás. Aquí llega el momentazo del juego en el que te marcarás un monólogo sobre la igualdad de las personas, sin importar su procedencia, color, raza... ropa interior, etc. Como no podía ser de otra manera, al final la convences, y la gatita vuelve a la manada.

Seguidamente dirígete a alguna posada, da igual la que sea. Allí estará tu clan reunido comentando los últimos acontecimientos sucedidos por la zona. Nada menos que una cadena de robos de tesoros, todos firmados por Vaan y Penelo. Incluso se sabe cuál va a ser el siguiente golpe:



el Gato Negro del Conde de Iden. El Conde en cuestión ha puesto una recompensa por la pareja pirata.

Misteriosamente, Adel y Zan han decidido salir de compras. De modo que el siguiente paso será completar la misión 'El desafío de los piratas' que, como ya va siendo habitual, tendremos que aceptar desde la taberna. Eso nos suena de algo, ¿verdad compañeros? A por ello.



Misión 20
El desafío de los piratas

Objetivo: **Derrotar a ¿Vaan?**
Prohibido: **Usar compasión por los Bangaas.**

La casa del Conde Iden, donde está el Gato negro, se sitúa en Camoa. Allí te encontrarás con, supuestamente, Vaan y Penelo. Pero enseguida te darás cuenta de que aquí hay gato negro encerrado. De madrugada llega una pareja que dicen ser los piratas del aire, pero no, no hace falta que frotes la pantalla táctil, ni que saques la lupa, esta pareja son unos estafadores. El único parecido que tienen con los auténticos Vaan y Penelo es la ropa.

Los Vaan y Penelo (1) postizos vienen acompañados por una trupe bastante apañada: una furia, un luchador, un francotirador, y un artillero.

Como el objetivo es derrotar a ¿se puede decir Vaan? te tienes que centrar en el escurridizo ¿Vaan? Es difícil asestarle un golpe, ya que tendrá evasión a tope y movilidad máxima, lo que reduce tus posibilidades de alcanzarle a un 60%. Tienes que resistir los envistes del resto del grupo, mientras vas a la caza de ¿Vaan? Parece un combate del tipo "pilla, pilla que te pillo".



Una vez desenmascaremos a los falsos impostores, aparecerán los auténticos para ocuparse de ellos.

De vuelta a Camoa, habla con Cid sobre el futuro y su pasado en el clan Khamja, y de como tras casi perder la vida en la reyerta con Yuen, sus ansias de vengarse son aún mayores.

Entonces Zan llegará nervioso para darte una valiosa información. Una nueva misión se abre en nuestro camino, además, va firmada por una vieja conocida: Ilua.

Harás bien en dejarle de vez en cuando una suculenta propina al tabernero, porque estará hasta el gorro de vosotros. Menos mal que ya queda poco para acabar con su sufrimiento. Bien, en este caso acepta la misión 'La Ceremonia'.



Misión 21
La Ceremonia

Objetivo: **Derrotar a Ilua.**
Prohibido: **Utilizar compasión por el género masculino**

Para empezar puedes elegir entre dos caminos. Por un lado ir directamente a las ruinas de Delganchua (1), para enfrentarte a Ilua; y por otro dirigirte a Flosis, donde, tras hablar con Al-Cid y participar en un combate sin trascendencia, podrás reclutar a Vaan y Penelo para la batalla final. Tú decides.

Con los piratas o sin ellos, tu destino final es la Sala de Celebraciones de Delganchua. En el interior de la sala estará la peliazulada Ilua con sus secuaces: una maga roja, un invocador, un ocultista y un mago temporal moguri.

Tras unas palabras sobre el futuro del grimorio, el combate empezará con un fraccionamiento de Ilua que dejará a casi todos tus miembros al 25% de VIT (2).



¿No te suena este comienzo de algo? Toca remontar.

Estrategia, lo que se dice estrategia no hay. Lo que puede funcionar, además de rezar, es la suerte. Cada movimiento es primordial. Aunque el objetivo



principal es Ilua, no vayas directamente a por ella. Si puedes tener un Ilusionista, apoyado de un mago temporal, apartados y haciendo daño continuamente, sería ideal. Por otra parte, manda a todos contra la invocadora y la maga roja. La invocadora llama al tótem del unicornio y regenera a todo su clan 100 VIT en un momento. Y la maga roja, con su doble magia, revienta a cualquiera en un pis-pás. Despreocúpate del moguri y del ocultista. Caerán con el ilusionismo, y por daños colaterales.

-Una vez sin maga roja, ni invocadora, céntrate en Ilua (3). No creas que una vez derrotes a la cazarrecompensas estará todo hecho y solucionado. Ilua volverá a hacer de las suyas. Utilizando su inmenso poder te trasladará nada menos que a la tierra prohibida de Seleia, en donde todavía te tiene reservado el... ¿último combate?

Antes de dirigirte al combate final, puedes salir a través del cristal. Así podrás prepararte, reclutar, entrenar, en fin, posibilidades varias. Recuerda que una vez empiece el combate ya no hay vuelta atrás. Así que calienta los dedos y prepárate para pasar la página de la guía...



Misión 22 Los dos grimorios

Objetivo: Derrotar a Ilua
Prohibido: Rocas

Para este combate necesitas tus seis mejores miembros, armados hasta los dientes y equipados con sus mejores vestiduras y accesorios. Cualquier cosa es poca para lo que se te viene encima (1).



Ve a Pasos de Desesperación. Bienvenido al combate final. El rival, cómo no, Ilua. Sus apoyos: dos behemoths super rápidos. Olvídate de ellos, ya que aparecerán más y más. Carga contra Ilua, que utilizará sus ataques conocidos, solo que más veloces y poderosos.

Manda tus miembros más fuertes a por ella, con apoyo de ataques lejanos, tipo artillero, pistolero, ilusionista. El bardo puede ser una buena opción para curar estados, regenerar y reducir PMs.

Cada vez que Ilua vaya a atacar, distancia todo lo que pueda a tus unidades entre sí. Lo lógico es que acabes con pocos miembros en pie. Recuerda que cualquier golpe puede darte la batalla.

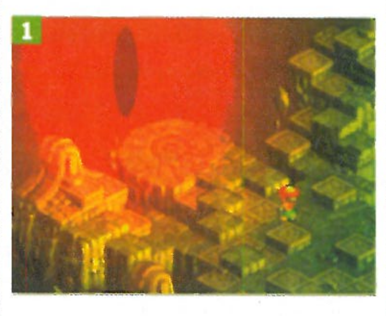
Una vez termines con Ilua definitivamente, y como ya estás acostumbrado a sorpresas... efectivamente, queda otro combate (2), pero esta vez sí que te garantizamos que ¡¡¡es el último!!!



Misión 23 Desde la grieta

Objetivo: Derrotar a Nukia
Prohibido: Habilidades de reacción

Como su mismo nombre indica, nuestra ya archienemiga aparece de nuevo "desde la grieta" (1) del más allá. Pero esta vez no solo el brazo. Te enfrentarás nada menos que a tres partes del demonio: el fatuo, la vaina, y el corazón.



Empieza por saber que no puedes atacar al corazón hasta que acabes con el fatuo. El fatuo es una bola ardiente que puede estar en tres localizaciones diferentes del monstruo. Una de esas localizaciones es directamente frente a ti, en el lugar donde da comienzo el combate. Las otras dos posiciones corresponden a dos hendiduras laterales, una a cada lado. La de la derecha es la más difícil de acceder, de hecho si no tienes las botas de hada tendrás que desplazarte bastante.

Pongamos por tanto que tu objetivo es atacar al fatuo de Nuria. Cuando lo hayas atacado de manera suficiente, se moverá. Continúa atacándolo hasta que el corazón ya no pueda regenerarlo más. Mientras atacas al fatuo, sufrirás los ataques de las tres partes por separado. Son ataques poderosos y mágicos. Te cuidado con el ataque sifón, que es el más duro de todos y puede darte más de un disgusto.



Una vez que derrotes a la esfera ardiente, podrás atacar directamente al corazón. Aunque también, como en el último combate que tuviste contra el monstruo, podrás utilizar el cañón de los cristales mágicos, y producirle una reducción en su poder de ataque. Si no consigues activar los cristales, estás perdido (2). Tenlo en cuenta para jugártelo todo.

En fin, que lo ataques constantemente, y que te regeneres con el mismo ritmo, ya que va para largo. El corazón tiene 1000 de VIT. Sí, sí, ¡1000! Lo suyo sería atacar con magia doble, arma doble, lo que sea pero doble.

Una vez que derrotes a Nukia, podrás respirar tranquilo, no hay más enemigos, ni cazarrecompensas de pelo azul, ni hombres misteriosos con caras tapadas, ni brazos asesinos, no, se ha terminado el juego. The end.



La última escena de FFTA2 es triste, ya que se trata de una despedida (3), y las despedidas ya se sabe, no resultan agradables. Te despides de todos tus compañeros desde el bosque de Targo, y con el diario mágico en tus manos vuelves a casa.

Verás también el futuro de tus amigos de Ivalice, lo que llegarán a ser, y como les cambiaste sus vidas (4). No digas que no es como para echar una lágrima...



STAFF

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Redactor Jefe)
Luis M. Galán
Maquetación:
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Daniel Cabrera,
Juan Francisco Martínez, Luis Blanco,
Enrique Luque, Joaquín Mancera (textos);
Veo Blasco y Ana Pinos (maquetación)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Recursos Humanos:
Gerardo González
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Director de Sistemas: Javier del Val
Directora de Márketing: Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción: Roberto Rodas
Fotografía: Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales: Jessica Jaime
Directora de Ventas: Mayte Contreras
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Publicidad: Tatiana Sigüenza
y Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña
Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta
28043 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN
Avda. de la Industria, 33 28100 Alcobendas
Depósito Legal: M-36689-1992



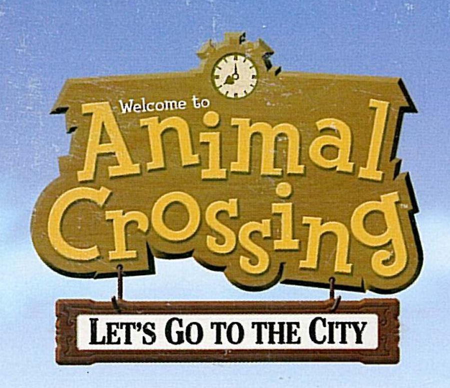




Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Gracias por su colaboración a www.guiasnintendo.com





Nintendo

Animal Crossing llega a tu Wii











Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!

Conectividad ilimitada



Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.

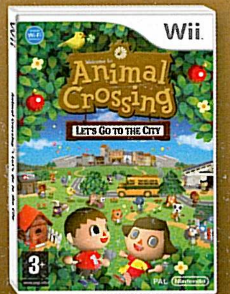
Descubre una nueva ciudad



Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.



Una excursión hacia la vida que siempre soñaste



Di hola a la ciudad con una pantalla grande

Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!



www.aminalcrossing.es

Wii